suc-session

DAS SPECTRUM - MAGAZIN

Jahr 2000 Power: 28 Seiten

mit "SCENE+" Diskette

Und los gehts: Auf zur Spectrumania
Am 25.11.2000 in Sindelfingen

AUSGABE

05

(182)

Sept./Okt. 2000

Dizzy 2 gelöst
+D Ecke
Stars im Internet
...

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Interview	16
SINTECH-Verkaufsliste	3	Oldie-Ecke	17
MICROSOFT-Farben	4	Spectrumania 2000-Das Treffen	18
SCENE+ Inhaltsverzeichnis	5	Stars im Internet	19
Vorwort	6	Surfen mit dem Brotkasten	20
Leserbriefe	6	Opus-Disk-Images	21
News in Kürze	11	ZX Party 2000 Results	21
101 Dinge ...	12	Tips + Tricks	22
Plus D -Ecke	12	SQ-Tracker-Anleitung	27
Hardware-Ecke	15	What's Out There	28

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION & SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB 02 oder MS-DOS bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC : Thomas Eberle, Gastäckerstr.23, D-70794 Filderstadt
Fred Dürkes, Südendstr. 7, 70565 Stuttgart
Redaktion ASC : Leszek Chmielewski Daniel,
Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: 2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Clubhotline SUC : 0711/775033 (Tel/Fax) Deutschland
ASC : 01/2723463 Österreich
Hardwarefragen : 0711/7456857 (Tel/Fax) Deutschland
Homepage : http://www.sintech.onlinehome.de

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ als Clubheft kosten DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 320506900, BLZ 38070724 Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Küpper 32,
52525 Heinsberg, Tel.:02452/939886
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

Neu:

MB 02+ Diskketteninterface, Standardversion, 2K Eprom, 128k SRAM	310,00 DM	8BC
+ Extra 128k SRAM 55,00 DM, + Extra 256k SRAM 97,00 DM, + Extra 384k SRAM	139,00 DM	8BC
Echtzeit-Uhr (RTC-Chip) für MB02	39,00 DM	8BC
Umgebautes PC-Netzteil mit Stromversorgung für Spectrum, MB02 und 2 Floppies	70,00 DM	8BC
MB02-Druckerkabel	25,00 DM	
Didaktik Kompakt 48k Spectrum-komp. Rechner mit eingeb. 3,5" Laufwerk	250,00 DM	KS
Didaktik Kompakt mit 128k Aufrüstung	350,00 DM	KS
Proface AT Extern (Tastaturinterface zum Anschluß von PC-Tastaturen)	100,00 DM	KS
Proface AT intern	90,00 DM	KS
Melodik AY-Soundbox ohne Gehäuse	40,00 DM	KS
Melodik mit Gehäuse	50,00 DM	KS
128k Aufrüstung (nur für Hardware-Profis)	35,00 DM	KS
128k Aufrüstung inkl. Einbau (Platine einschicken)	100,00 DM	KS
Mice Maus (Maus die einfach am Kempston-Anschluß angeschlossen wird)	45,00 DM	KS
Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00 DM	
+2 Kassettenrekorder	50,00 DM	
Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang.	60,00 DM	
Powerkit (wandelt +3 Netzteil um in Stromvers. f. 2 Floppy´s + MB02)	15,00 DM	
Netzteil für +2A/B oder +3	30,00 DM	
Netzteil für +2 (auch 48k und 128k)	40,00 DM	
Floppykabel für 2 Laufwerke	7,00 DM	
Microdrive	45,00 DM	
Interface I	70,00 DM	
Multiface 128 (läuft auch am 48k)	50,00 DM	
Abdeckhaube 48k+/128k	12,50 DM	
48k Tastaturfolie	20,00 DM	
Spectrum +/128k Folie, neue Qualität	40,00 DM	
Farbband original STAR LC 10 im Doppelpack, 2 Stück	10,00 DM	
Atari Deluxe Joystick	5,00 DM	
Microdrive Cartridges gebraucht: 2,00 DM	neu: 6,00 DM	
Leerdisketten DD 7,50 DM HD	7,00 DM	
+2/+3 Centronics Kabel	30,00 DM	
Plus 3 Kassettenkabel	12,50 DM	
Interface 1 Druckerkabel	27,50 DM	
Silberpapier für ZX Printer	12,50 DM	
Phaser-Pistole mit Software (Tape oder +3)	37,50 DM	
Wafadrive Cartridges 16K=12,50 DM, 32K=14,50 DM, 64K	15,00 DM	

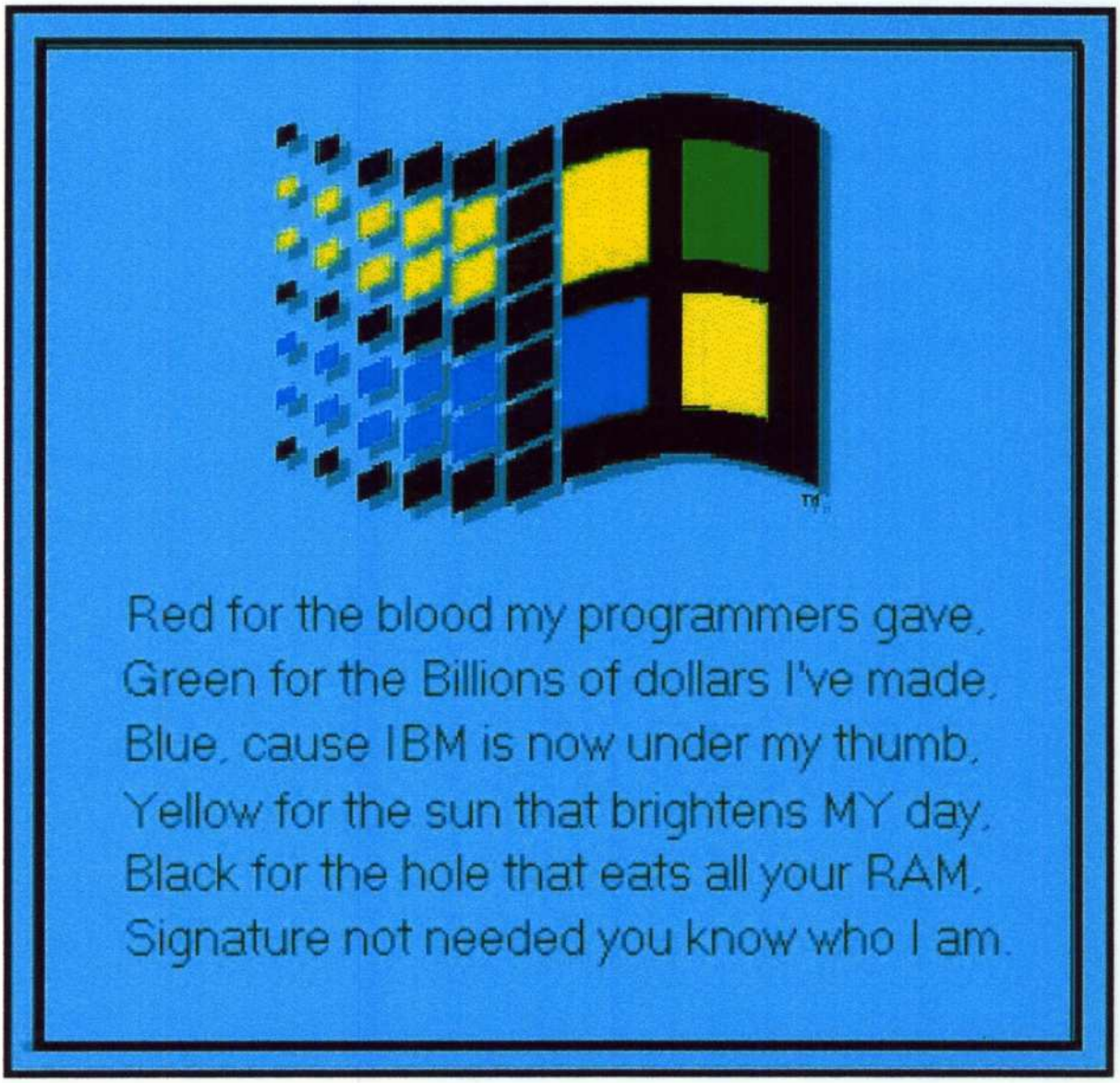
Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k	270,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2	160,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A	130,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk	180,00 DM
Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi)	85,00 DM
Sinclair Spectrum 48k + komplett	100,00 DM
****NEU**** Plus D Diskketteninterface mit 1 x 3,5" Laufwerk, Kabel und Stromversorung	**200,00 DM**
Opus Discovery Diskketteninterface mit 1x 720k Laufwerk	160,00 DM
Joystickinterface 1 - Port 5,00 DM 2 - Port	20,00 DM

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Softwareliste an.
Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Mitglieder des SUC bekommen 10% Rabatt auf Hardware (ausgenommen Produkte von 8BC und Kompakt Servis).

SINTECH Gastäckerstr. 23 70794 Filderstadt Tel./Fax: 0711/775033
e-mail: sintech@online.de http://www.sintech.onlinehome.de

Die Microsoft-Farben



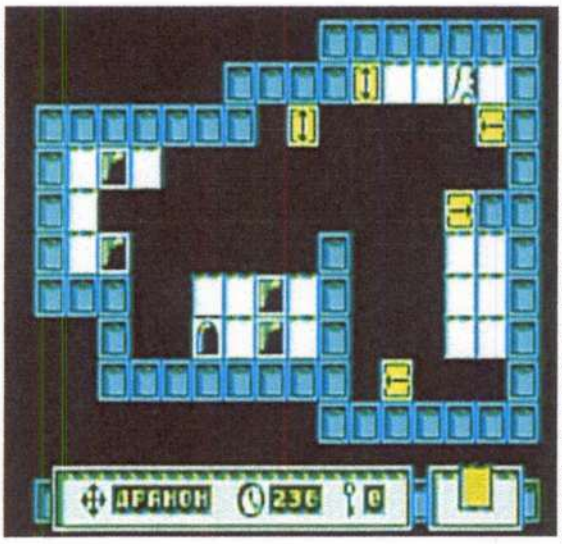
Frei übersetzt:
Rot für das Blut, das die Programmierer gegeben haben,
Grün für die Billionen von Dollar, die ich gemacht habe,
Blau, weil ich den Daumen auf IBM gedrückt halte,
Gelb für die Sonne die MEINEN Tag erhellt,
Schwarz für das Loch, das dein ganzes RAM frisst.
Unterschrift nicht nötig, du weißt wer ich bin.

SCENE+ 41 Inhaltsverzeichnis 2000 by LCD

(Achtung, die Programme „Trubes“ und „SQ-Tracker“ könnten abstürzen wenn sie vom Menüsystem aus gestartet werden, da sie einen leeren Speicher beim laden voraussetzen, sollte das passieren, einfach ohne Menüsystem laden! „Trubes“ benötigt zum laufen auf dem +D zusätzlich noch das auf S+ mitgelieferte gepatchte GDOS, die Ursache dafür ist unbekannt. Ohne +D funktioniert TRUBES bislang überhaupt nicht, aber das haben wir zu spät gemerkt. Vielleicht findet einer der Leser den Fehler?)

VORWORT
Die Ansprache von LCD enthält eine Überraschung...

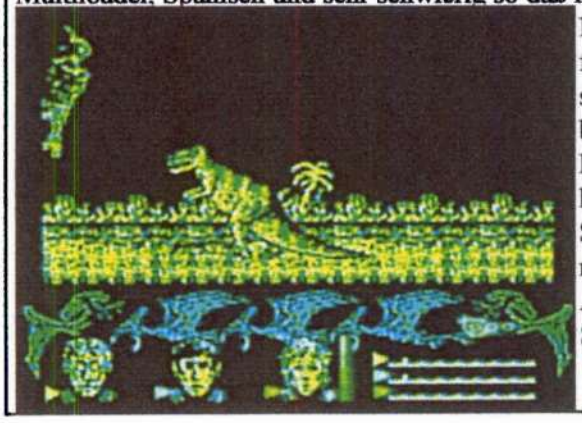
SLAP AGE (48/128)



Geleite das Gespenst bis zum Ausgang, setze gegebenfalls seine telekinetische Fähigkeiten um die Platformen zu bewegen. Steuerung: Sinclair Joystick oder QAOPM +Space. Hauptmenü. 1) Starte Spiel, 2) Passworteingabe, 3) Anzeige Steuerung, 4) Story (auf russisch), 5) Info über die Programmierer.

TRUBES (48/128)
Eine Mischung aus Loopz und Tetris, baue abgeschloßene Pipelines, aber vorsicht, das Spiel macht süchtig! Steuerung: A,O,P, Space.

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA (48/128)
Spielbares Demo
Frei nach Jules Verne, die Reise zum Mittelpunkt der Erde, inklusive einige hungrige Saurier. Das vollständige Spiel ist Multiloader, Spanisch und sehr schwierig so daß man im



Normalfall nicht so schnell bis zum Ende kommt. Steuerung: Q, A, O, P, Space.

SQUARES COLOURS (48/128)
Blöd, wenn Du einen S/W Fernseher hast, denn ohne Farbe kann man das Spiel gar nicht gewinnen. Versuche zwei exakt gleichfarbige Würfel zu berühen, damit sie verschwinden können. Zum Glück muß man nicht alle Würfel abbauen um ins nächste Level zu kommen. Steuerung: Sinclair Joystick.

BLEEDIN´ BOB CAROLGEES (48/128)
Sinnloses „Crap Game“. Sammle Bandagen auf sonst verblutet Bob, auch wenn er mit seinem ätzendem Blut in Berühung kommt, wird er noch verletzt Erinnert irgendwie an Tron. Leider fehlen alle Sachen die das Spiel für Kinder interessant machen würden („Fließend“ animiertes Blut, Schmerzensschreie, Animiertes Intro, Abspann...)

DEMOS
Eine Auswahl russischer und britischer Demos, gemischt von 128k Megademos bis zum 1K Intro. Leider sind einige Teile der Demos für Pentagon oder andere russische Rechner geschrieben und laufen dann nicht so wie sie sollen auf unseren original-Rechnern.

SQ-TRACKER + SQ-LINKER
Die 128k Version des SQ-Trackers beeinhaltet SQ-Editor und SQ-Compiler in einem. Der SQ-Linker wird im letzten Teil unserer SQ-Tracker-Reihe in diesem Heft beschrieben. Die Opus-Anpassungen wurden von unserem Mitglied Helge Keller erstellt, Frederic Dürkes war für die +D-Anpassungen zuständig. Die MB02 Version und die Kassettenversion entsprechen der original-Tape-Version von PROXIMA. PROXIMA hatte 1999 alle ihre Spectrum-Programme zur freien Verfügung gestellt.

Vorwort

Liebe Freunde des SUC,
kaum merklich ist der Sommer vorübergegangen. Was denn, schon wieder Winter? Ja, auch wenn der Sommer oft dazu einlud, die Zeit lieber am Computer als bei Regenwetter draussen zu verbringen, ist der Herbst und auch der Winter doch noch mehr die Zeit, in der man sich hauptsächlich seines Speccies besinnt.
In fast allen Haushalten hat mittlerweile natürlich auch ein PC Platz genommen und auf den Wunschzetteln für Weihnachten stehen nicht die neuesten Specci-Games sondern PC-Spiele und Zubehör oder Konsolen. Wie dem auch sei, der Specci hat den Atari ST überlebt, den Amiga und bis jetzt auch den PC. Wenn wir weiter zusammenhalten, wird das auch lange so der Fall sein.
Unter diesem Hintergrund ist die Beteiligung an den letzten Specci-Treffen leider alles andere als rühmlich. Das Treffen in Köln (Gladbach) ist sogar ausgefallen, nicht nur weil es Probleme mit den Räumlichkeiten gab, sondern wohl auch weil niemand wirklich Interesse zeigte. Zweifelsohne denke ich das Interesse an Specci-Treffen da ist, zumal ja speziell Gladbach immer gut besucht war, aber irgendwie haben es die User wohl nicht richtig gezeigt. Unser Treffen im Osten ist auch sehr klein ausgefallen, maximal 5 User tummelten sich dort. Ob nochmal ein Treffen in Wittenberg stattfinden wird, ist sehr fraglich.
Eigenartig, warum wir jetzt aber trotzdem unser Treffen organisieren. Sind wir mit unserer Arbeit noch nicht ausgelastet? Wollen wir nicht kapieren? Mitnichten! Wir haben auch so genug zu tun, denken aber, das User-Treffen für den Spectrum unverzichtbar sind. Die Spectrumania wird stattfinden und ich hoffe, das wir nach dem ausgefallenen Treffen in Gladbach und dem zugegeben wenig beworbenen Treffen in Wittenberg hier in Sindelfingen noch ein echtes Highlight im Jahre 2000 setzen können. Die Prognosen sind gut und ich freue mich darauf, möglichst viele User begrüssen zu dürfen.
Näheres findet ihr an anderer Stelle im Heft und auch sonst haben wir diesmal wieder eine interessante Mischung zusammengestellt.
Zwar ist wie erwartet das Urlaubs-Special (schreibt uns eure Computerbezogenen Urlaubserlebnisse) mangels Mitarbeit (Interesse?) ausgefallen, aber dennoch habe ich eine kleine Anekdote: Meinen diesjährigen Urlaub verbrachte ich auf Gran Canaria. Ich habe es mir angewöhnt, vor allem in Specci-Ländern wie Spanien oder auch Italien auch die Zeitschriften in Landessprache durchzublättern um nach Wörtern wie Spectrum, Spectrum-Club oder Spectrum-Software etc. zu suchen. In Gran Canaria gibt es wohl nur keine Computer, den derartige Rubriken habe ich in den Zeitungen nicht gefunden. Dafür entdeckte ich ein Magazin mit CD für Playstation. Diese Magazin war eine Publikation einer Firma, die auf diese Weise ihre Spiele veröffentlichte. Der Name der Firma: Dinamic! Das erfolgreichste spanische Spectrum-Softwarehaus aller Zeiten.

Viel Spaß mit der SUC-Session

Thomas

Leserbriefe

Die letzte SUC-Session hat einiges an Reaktion hervorgerufen, darum ist diese Sektion diesmal gut gefüllt. Den Anfang macht aber ein Neumitglied. Torsten Schöps hat eine Frage bezügl. seines neuen MB02´s:

Hi Thomas !
Spitze, dank deiner Hilfe klappt es nun mit den Tap-Files ausserdem habe ich aus dem Internet ein tolles +D Konvertierungs-Tool gesaugt. Alles soweit ganz fein, aber ich hab leider ein letztes Problem (ich weiss ich weiss, es nervt langsam):
Jedesdmal wenn ich mit einem Tape-Kopier-Programm Files von Tape kopiere geht das wunderbar (per NMI-Button). Aber anschliessendes Laden ist nur möglich solange keine Headerless files kopiert wurden. Bei diesen (bei cat als „...noname..." bezeichnet) verschluckt sich das MB02 mit der Fehlermeldung „File not found". Es ist aber garantiert dort, der Load-Pointer ist auch an der richtigen Position und ich kann es mit „load ... Code" laden, was natürlich recht sinnlos ist, da man das File ja eh nicht starten kann. Die Fehlermeldung beschreibt auch exakt die richtige Position des Files.

Ich habe es deshalb mit verschiedensten Copy-Programmen (Lerm T5, Mister Copy oder das MB02-Eigene „ccd“ und „TM1.0“ [da natürlich ohne NMI]) versucht und auch jeweils mit verschiedenen Games (z.B. Bruce Lee, Blue Max,Fighter Pilot) jedesmal erfolglos. Das verrückte ist : wenn ich TAP-Files vom PC zum Specci übertrage und anschliessend entpacke (mit dem endlich laufenden „.Tapmaster“) funktionieren die Headerless-Files einwandfrei. Ich bin jetzt ziemlich ratlos ...
Gibt es da irgendeinen Trick ? Mache ich was falsch ?
Also ich denke dass wäre vorest meine letzte Frage (das andere habe ich ja inzwischen hinbekommen).
So long, Torsten

Hallo Torsten,
Deine Fragen nerven nicht, im Gegenteil. Ich bin froh über derart interessierte User. Zu meinen eigenen Erfahrungen muss ich sagen, das ich schon Programme, auch Headerless-Files, auf MB02 nach Deiner Methode kopiert habe, und es hat geklappt. Wenn es nicht geht, liegt es vermutlich an irgendwelchen speziellen Laderoutinen in Maschinencode, die zum Schutz des Programms (oder warum auch immer) eingebaut wurden. Diese Routinen scheinen demnach nicht zum MB02 kompatibel zu sein. Bei den TAP-Files wurde das Programm entsprechend umgeschrieben und das ist in diesen Fällen dann wohl auch beim MB02 notwendig. Ich bin zuwenig Hacker um das hier jetzt beschreiben zu können, aber vielleicht kann ein anderes Mitglied weiterhelfen. Am besten eine Antwort an den SUC einsenden oder direkt Torsten kontaktieren: Torsten Schöps, Curt-Quernerstr. 7, D 01219 Dresden.

Auch Harald Redlin hat sich bei uns gemeldet:
Hallo, ich habe jetzt Euer Probeheft durchgelesen. Sehr interressant. Dazu habe ich ein paar Fragen. Das es für den Spectrum verschieden Disketteninterfaces gibt ist mir neu. Ich kannte nur die Speicherversion auf Kassetten. Von den Microdrives habe ich nur mal was gehört, nie gesehen. Obwohl sich die Speicherung auf Diskette gut anhört, ist es für mich viel zu teuer. 290,- für die Grundausstattung des MB02+ ist ein ganz schöner Hammerpreis wenn ich den Nutzen sehe. Ihr bietet auch einen Clone an. Den Didaktik. Der hat doch ein Disklaufwerk eingebaut und kostet nur 250,- Wo ist der Haken? Die 40,-DM für die Tastatur ist gut angelegt, aber bei 290,-DM für ein nicht mehr so taufrisches System wie den Sinclair, das ist zu viel (für mich jedenfalls).
Jetzt habe ich noch eine Frage zum Copyright. Viele der Softwarehäuser, die für den Spectrum Programme auf den Markt gebracht haben, dürften nicht mehr existieren. Selbst wenn es einige geschaft haben sollten sich bis heute am Markt zu halten, glaube ich nicht, daß sie mit einem Programm für einen 8biter noch einen Pfennig Gewinn machen könnten. Finanziell gesehen nimmt man doch niemanden etwas weg. Wenn also jemand (habe ich im Internet gesehen für Atari) alle Programme zu einen alten Computersystem sammelt und interressierte Menschen kostenlos zur Verfügung stellt, begeht er dann Rechtsbruch? In seiner Erkärung wies der Mensch auf der Homepage darauf hin, die Programme vor dem Vergessen zu retten. Macht sich ein User strafbar wenn er dort Programme downloadet? Diese Frage ist doch auch für den Spectrum interressant, oder?
So nun reichts für heute. Danke für EureAufmerksamkeit und bis bald.
HARRY<— DG 0 CAO

Auch Hallo,

tja, das MB02 als Disketteninterface ist wirklich teuer und dann kommt ja noch ein Laufwerk, die Stromversorgung und Kabel hinzu. Aber das MB02 ist für einen Vollfreak eben eine tolle Sache, weil es das arbeiten sehr erleichtert und Programmiern völlig neue Möglichkeiten ermöglicht. Auch Sammlern bietet es die Möglichkeit, Daten in der Original-Kassettenform auf Diskette abzuspeichern. Aber das muss nicht jedermanns Ding sein. Deshalb kann ich Dir alternativ das +D anbieten, ein sehr schnelles System das auch sehr einfach ist und auch am meisten verbreitet. Es kostet mit Floppy, Netzteil und allen Kabeln komplett nur 200 DM, also doch einiges günstiger als das MB02, ist aber auch gebraucht, während das MB02 ja neu noch produziert wird.
Der Didaktik hat keinen Haken, ausser das er hier in Deutschland nicht sonderlich verbreitet ist. Soviel günstiger ist er eben durch Massenproduktion, das ist beim MB02 eben nicht der Fall. Allerdings habe ich auch schon in der Beschreibung des Didaktik auf die nicht so tolle Tastatur hingewiesen, mit der ich mich nicht so anfreunden kann.
Deine Copyright-Frage ist nicht ganz logisch zu beantworten. Sicher, man nimmt den Softwarefirmen nichts weg, wenn man alte Programme zugänglich macht, dennoch ist es nur erlaubt, wenn diese Firmen ihre Zustimmung

geben
und viele haben das eben nicht getan. Bei WOS z.B. werden alle Programmierer der Programme auf dem Server angeschrieben, ob sie etwas gegen die Veröffentlichung haben. Einige stimmen zu, andere eben nicht. Stimmen sie nicht zu, ist es nicht erlaubt die Programme ins Internet zu stellen. Der User darf sie aber trotzdem runterladen, sofern er etwas findet, aber keinesfalls weitervertreiben.

Helge Keller hat sehr schnell reagiert und gleich am Morgen nachdem er die SUC-Session erhalten hat, geschrieben:
Guten Morgen Thomas,
natürlich lese ich das Vorwort jeder Suc-Session und wie du siehst sogar ziemlich bald, nachdem sie ins Haus geflattert ist. Den Rest der Ausgabe lese ich übrigens auch. Nur auf die Scene+ schaue ich manchmal nicht sofort, da ich im Moment keinen Spectrumarbeitsplatz aufgebaut habe (das alte, leidige Platzproblem).
Zugegeben, seit einiger Zeit hast du von mir keine Artikel mehr bekommen. Dafür gibt es verschiedene Gründe: Der wichtigste ist wohl, dass mein Spezialgebiet (die OPUS) in Zeiten der PC-Emulationen und des MB-02 für immer weniger Leute interssant ist und alle wichtigen Informationen dazu von mir auch schon im Info (und im Kölner Info) gedruckt wurden. Ich denke, nur damit ein Artikel geschrieben ist, irgendetwas lustlos runterzuschreiben zu einem Thema, was vielleicht sogar mich nicht besonders interessiert (da es dann aus den Fingern gesaugt wäre), kann nicht Sinn der Sache sein.
Da Julia und ich seit Februar einen PC besitzen (war wegen Internet einfach nötig), ist ein Wunsch von mir natürlich, die OPUS-Daten auch auf den PC übertragen zu können (und sein es nur, um sie einfach mal auf CD zu brennen). Hier bin ich am Überlegen der verschiedenen Möglichkeiten. Am sichersten würde es wohl klappen, wenn ich auf dem OPUS-System PC-lesbare Disks erzeuge (720k). Dies erfordert aber einige Programmierarbeit, zu welcher ich im Moment einfach nicht komme. Eine andere Möglichkeit ist die Übertragung über die parallele Schnittstelle. Da fehlt mir hauptsächlich ein brauchbares Einleseprogramm auf PC-Seite. Und dann ist da noch Visual Basic, mit welchem ich mich auch mal beschäftigen sollte...
Ich freue mich immer wieder, etwas zur Spectrumszene zu lesen (sprich die SUC-Session und natürlich auch das SPC-Magazin), auch wenn ich (im Moment) nicht mehr so aktiv bin. Daher wäre es für mich schade, wenn du das Magazin nicht mehr machen würdest. Natürlich verstehe ich auch, dass du deine Freizeit nicht für drei Leser opfern willst. Apropos Info: Im Impressum hast du eine ungültige Homepage angegeben:
http://www.online.de/home/sintech (womit du mal wieder siehst, wie genau ich das Info lese ;-)))
Viele Grüße, Helge

Danke für die Reaktion, Helge. Das Impressum ist noch falsch, was wohl auch daran liegt, das diese Seite noch mit dem Spectrum gedruckt wird und zwar an dem mit Opus. Der steht leider im Keller (Platzproblem, auf meinem Schreibtisch steht Spectrum mit MB02) und wird darum nicht so oft upgedated. Ich hab mir mal ne Notiz gemacht und hoffe das es in diesem Heft schon korrigiert ist.
Aber im wesentlichen hat mich überhaupt Deine Reaktion gefreut, weil ich ja wissen will, wen die SUC-Session noch wirklich interessiert. Was Du aber schreibst ist nicht ganz richtig. Die Opus hat immer noch einen grösseren Benutzerkreis, auch wenn manche so wie ich zusätzlich ein MB02 oder einen PC haben. Interesse höre ich immer wieder an Spielen, die von Opus nachladen. So etwas kannst Du und könntest Dein Wissen weitergeben. Auch hätte ich persönlich sehr grosses Interesse an einem guten Kopierprogramm von MS-Dos und andersrum und auch zu MB02 und andersrum. Aber da haben sich ja leider nie andere Interessenten gemeldet.

Auch Lothar hat sich gleich gemeldet:
Hallo Thomas,
Dein Vorwort hat mich nachdenklich gemacht. Da ich zwar nicht zu den neuen Usern gehöre, sondern schon ein alter „Büggel" am Spectrum bin, möchte ich hier doch meinen mehr oder minder wichtigen Kommentar dazugeben.
Auch ich beobachte schon seit längerer Zeit, wie gering der Zusammenhalt der Spectrum u. ZX81 Freunde noch ist. Einige wenige sind noch wirklich ernsthaft damit beschäftigt. Wohnt man nicht in der Nähe, ist man schon aufgeschmissen. Die Entfernung spielt dabei wohl eine nicht geringe Rolle. Die Infos lese ich regelmäßig ganz durch. Dabei muß ich aber auch gestehen, sollte man mich nach bestimmten Artikeln fragen, müßte ich auch nachschauen. Alles kann man nun wirklich nicht behalten.
Natürlich möchte ich Dich auch ermutigen auf jeden Fall weiterzumachen. Das Info plus Diskette ist gut und unverzichtbar für jeden, der den Spectrum auch heute noch liebt. Wenn Du es mir nicht verbietest, werde ich auch weiterhin Artikel für

die Oldie Ecke zusenden. Bisher hat sich aber noch keiner bei mir gemeldet, der irgendein Programm bekommen möchte.Bei gut 1000 Programmen bei mir, finde ich das schon erstaunlich.Oder wieder ein Punkt der Interessenlosigkeit ?
Irgendwie hast Du leider Recht.Der PC ist überall allgegenwärtig.Da hat es unser Specci schwer. Auch ich wünschte mir im Interesse aller Mitglieder, daß jeder Einzelne mehr mitarbeiten würde.Von den Treffen ganz zu schweigen.
In Köln ist es, für mich einfach nicht nachvollziehbar, anscheinend gar kein Treffen mehr möglich. Deshalb möchte ich gerne Anfang nächsten Jahres, nach meinem Umzug, so etwas wie einen Eifeltreff einrichten.Kein Klub !!! Aber vielleicht die Möglichkeit sich hin und wieder mal zu treffen.Vielleicht kann man bei dieser Gelegenheit wieder alte Einrichtungen wie Reparatur-Service o.ä.wiederbeleben. Von Dir wünsche ich mir, daß Du so weiter machst wie bisher, und Dich auch nicht von negativen Ereignissen beeinflussen läßt. Den Specci wird es immer geben.
Und genauso lange muß es auch einen Klub geben, auf den man sich verlassen kann.
Alles Gute aus Köln
Lothar Ebelshäuser

Vielen Dank für Deine Aufmunterung, Lothar. Deine Oldie-Ecke gefällt mir sehr gut, vor allem in dieser Ausgabe ist ein Programm, das ich auch als absoluten Evergreen beschreiben würde. Das sich niemand bezüglich der Programme bei Dir meldet ist sehr schade, andererseits darf man natürlich nicht vergessen, das viele die Programme längst in ihrer Programmsammlung haben, aber durch Deinen Artikel wieder draufkommen, ein bißchen damit zu spielen. Außerdem gibt es ja auch das Internet, in dem fast alle Programme verfügbar sind. Das geht in jedem Fall schneller als erst Dir zu schreiben. Trotzdem möchte ich dazu aufrufen, bei Interesse das Angebot von Lothar anzunehmen. Dich aber, Lothar, möchte ich davor warnen, auch Programme mit Copyright anzubieten. Obwohl ich zwar Softwarehändler bin, wäre es mir persönlich relativ egal. Erfahrungen im Internet zeigen aber, das es immer noch Gesellschaften gibt, denen es nicht egal ist.
Ein Eiffeltreff wäre sicher eine tolle Idee, man könnte sich z.B. monatlich treffen und Erfahrungen austauschen. Sobald es näheres gibt, würden wir gerne darüber berichten.

Guido Schell hat auch das Vorwort im letzten Heft gelesen:
Nun noch ein paar Worte zu Deinem Frust den Du im Vorwort abgelassen hast (gerne als Leserbrief ins nächste Heft):
Auch bei mir steht nun ein PC, wenn auch eine alte Kiste die ich geschenkt bekommen habe. Aber der PC nimmt viel Zeit in Anspruch obwohl ich ihn in erster Linie nur fürs Internet benutze. Entsprechend wenig Zeit ist für den Spectrum. Aber auch das Interesse am Spectrum hat merklich nachgelassen. Man fühlt sich richtig alleine auf der Welt wenn man sich mit dem +D beschäftigt, Berichte schreibt und dann keinerlei Reaktion von anderen kommt. Da bleibt der Frust nicht aus. Der letzte Teil der +D Ecke ist deshalb auch die Nr.8.
Ich denke viele Clubmitglieder sind nur noch aus Nostalgiegründen dabei. Die meisten haben sicher einen PC. Wer macht schon noch ernsthaft was mit dem Spectrum? Leute, ich würde mich freuen wenn es nicht so ist. Vielleicht gibt es noch einige Leute die in Ihrem stillem Kämmerlein noch immer den Spectrum auf links ziehen. Das sind dann aber wohl die Leute, die nicht gerne Berichte schreiben. Entsprechend wenig dringt an die Außenwelt. Unser Sprachrohr ist aber nun mal das Clubheft!
Also schreibt! Es müssen keine Romane sein. Grammatik, Ausdruck und Rechtschreibung sind Banane! Ran an die Tasten!
Und trotzdem: Ob wir wollen oder nicht, das Interesse am Spectrum geht zurück. Ohne negative Wellen verbreiten zu wollen, ich denke im Jahre 18 nach ZX Spectrum ist das normal. Ich stelle mir schon seit längerem die Frage wie es mit dem Club weitergehen soll. Die Zeit wird es zeigen. Herbst und Winter stehen vor der Tür und ich persönlich hoffe für mich, daß dann die Lust für den Spectrum wieder kommt. Wenigstens habe ich hier noch zwei Speccis einschaltbereit neben mir stehen. Das läßt hoffen.
PC off!
Specci on!
Guido.

Tja Guido, zum einen magst Du recht haben, aber ich hoffe auch das zumindest die Abonnenten der SUC-SESSION doch relativ interessiert sind. Schließlich hatte der Club mal über 1000 Mitglieder, davon sind jetzt nur noch 50 – 60 übrig. Also klar, nach 18 Jahren ist die Userschaft kleiner und sicher ist auch viel schon besprochen worden, aber wenn die 60 Leute im Club jeder einen Beitrag im Jahr bringt, wäre das ja genug. Leider ist nicht mal das der Fall. Themen hatten wir ja, speziell in diesem Jahr einige vorgegeben. Reaktion: Nichts, njet, nothing. Keine Hardware, keine Programmvorschläge. Naja, immerhin haben wir ja noch unsere Dauerbrenner wie z.B. Harald Lack, der in jeder Ausgabe was schreibt. Wir haben darum ja ein neues System geschaffen, und ich hoffe

damit erreichen wir eine größere Beteiligung. Es gibt immer noch genug über den Spectrum zu schreiben, vor allem in punkto Hardware haben wir eigentlich keine kompetente Anlaufstelle. Er gar nicht weiß, worüber er schreiben soll, der kann immer noch als Übersetzer für den Club tätig werden, englischsprachige Artikel haben wir genug.

Eine e-mail kommt von Christof Odenthal:
Hallo Thomas,
...Ich wollte übrigens schon immer mal sagen, daß ich es echt klasse von Euch (Du + Wolfgang) finde, daß Ihr so viel von Eurer wertvollen privaten Zeit in Eure Clubhefte steckt ! Ich habe echt Achtung vor der Leistung, so ein Heft *regelmäßig* herauszubringen.
Ich hoffe auch, Du bist mir nicht böse, daß alles bei mir immer so lange dauert. Ich habe im Moment irgendwie den falschen Job – ich sitze oft bis 20:00 oder 21:00 in der Firma vorm Computer und da habe ich am Wochenende meist überhaupt keine Lust mehr, mich wieder vor einen zu setzen (auch wenn's der Speccy ist). Ich denke aber zur Zeit über einen Jobwechsel nach, vielleicht wird's dann besser.
Ciao ! Christof

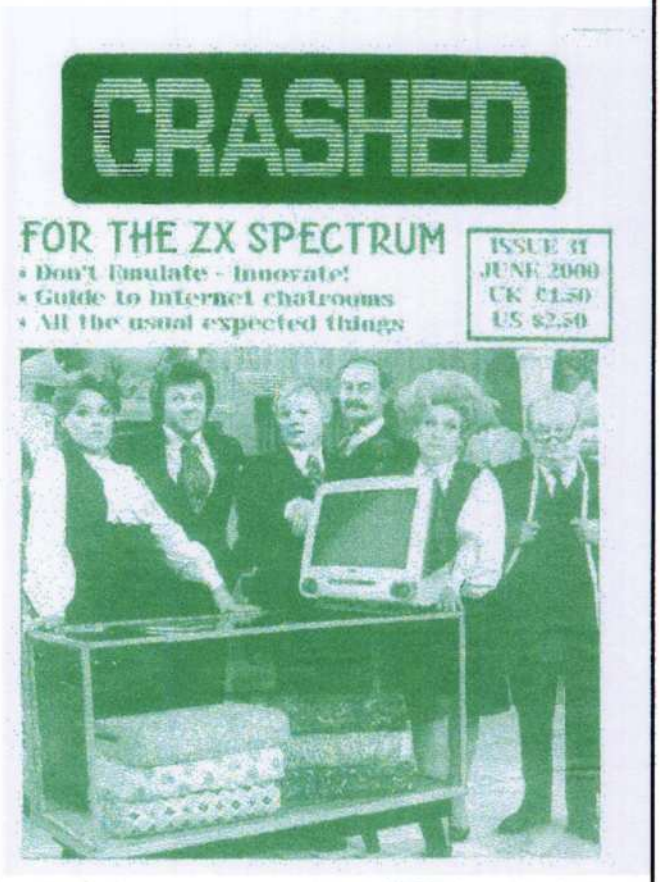
Ich kann es schon ein bißchen verstehen, wenn man bis spät in den Abend am Computer verbringt, hat man die Nase voll. Aber ich kann Dich auch beruhigen: Du warst mit der Kritik im letzten Heft nicht gemeint, den Du meldest dich wenigestens hin und wieder, und wenn es länger dauert macht das auch nichts. Aber wir haben bestimmt rund 30 Mitglieder, die noch nie etwas geschrieben haben, nicht einmal die Karte einmal pro Jahr zurücksenden. Das hoffe ich ändern zu können.

Grüß Dich, Thomas!
Das Vorwort in der SUC-SESSION 04/00 ist ja von einer sehr depressiven Stimmung geprägt. SUC, ASC und ihr Magazin muss es eigentlich so lange geben, wie genügend Mitglieder bzw. Abonnenten vorhanden sind. Es ist leider nur natürlich, dass es nur sehr wenige sind, die genügend Zeit und Kenntnisse in Sachen Spectrum haben, um
fundierte Artikel zu schreiben. Ich selbst habe - wie wahrscheinlich viele andere auch – kaum Zeit für den Spectrum. Bei mir liegt es an Beruf, Familie und ein oder zwei weiteren Hobbys. Dennoch möchte ich den Club und insbesondere das Magazin nicht missen und ich möchte wetten, dass das auch für die meisten anderen eher passiven Mitglieder zutrifft. Die SUC-SESSION wird jedenfalls immer gelesen und für die Disketten nehme ich mir ab und an ein paar Stunden und arbeite mich durch mehrere auf einmal durch.
Herzliche Grüße aus Sonthofen / Wuppertal / Pfäffikon (Kanton
Schwyz) an all die letzten aufrechten Speccianer!
Seraphin Berktold (E-Mail: seraphin@allgaeu.org)

Danke Seraphin, mit Deinem Brief hat sich wenigstens auch mal einer der weniger aktiven Clubmitglieder gemeldet. Leider war es das auch schon an Meldungen, insgesamt hatte ich mir doch mehr erhofft. Was ist mit dem Rest? Ist es so wie Serphin schreibt, oder ist euch der Club vollkommen egal. Das Zeitproblem trifft uns alle, natürlich auch mich. Dennoch kratze ich die Zeit zusammen um euch ein Magazin präsentieren zu können. Je mehr ihr mir dabei helft indem ihr Artikel einsendet, umso leichter macht ihr mir das und umso leichter fällt mir die Entscheidung weiterzumachen. Leser hat das Magazin eigentlich genug und wenn wir ein kommerzielles Magazin wären, könnte mir auch egal sein, wieviel Artikel eingehen, hauptsache es wird bezahlt. So ist es aber nicht, das Magazin ist ein Hobby von mir und Geld verdiene ich keines damit. Diese Arbeit mache ich für euch und nur solange es euch interessiert. Zusammen mit einigen Telefonanrufen kamen dann vielleicht gerade mal 10 Meldungen zusammen, interessiert es also nur 10 Leute wie es weitergeht? Dann kann ich ja auch mit diesen 10 Leuten in Briefverkehr treten und muss kein Magazin mehr machen, oder?

News In Kürze

CRASHED geschlossen
Das Magazin CRASHED gibt es leider nicht mehr. Nach all den Jahren wechselnder Herausgeber schien es ja endlich ein gutes Zuhause gefunden zu haben. Aber angeblich wegen der vielen Abonnenten außerhalb Großbritanniens schossen die Kosten in die Höhe und nun ist die Kasse leer. Anstatt aber einen Aufschlag für diese Abonnenten zu verlangen, hat man, auch aus Zeitgründen lieber die Arbeit am Magazin beendet. Schade drum, aber Dave (der Herausgeber) will weitermachen mit einem Internet-Auftritt.



Gameboy-Emulator
Bei 8BC hat man bereits erste Erfahrungen mit einem Gameboy-Emulator für den Specci gesammelt. Da der ursprüngliche Gameboy (nicht Gameboy-Colour) nur Monochrom-Spiele darstellte und der Prozessor nicht sehr vom Z80 unterscheidet, scheint ein Erfolg möglich.

Browser am Spectrum
Andrew Owen arbeitet an einem HTML-Browser für den Specci. Ziel ist es, wirklich mit dem Spectrum und einem Modem ans Netz zu gehen. Natürlich ohne all die Grafiken und Sounds, die auf das PC-Format zugeschnitten sind. Aber mit allen Texten und auch Farbe und evtl. auch einfacher Grafik. Eine Vorabversion ist schon fertig und man kann Andrew per e-mail erreichen: aowen@mail.ru

3 Weeks In Paradise
Der Spectrum-Klassiker von CRL wird gerade auf den PC umgesetzt. Mehr über Remakes ovn Spectrum-Klassikern unter http://www.retro-remakes.com

ALCHNEWS
Das bekannte Alchnews-Magazin, das bisher frei auf Diskette vertrieben wurde, ging seinen Weg in Papierform. Dafür verlor man zwar mehrere hundert Leser, aber immerhin 450 sind übrig geblieben. Es könnten nach dem Wegfall von CRASHED natürlich noch mehr werden. Wir berichten darüber, sobald wir eine Probeausgabe erhalten haben (hoffentlich bald).

CRASHED per e-mail
Das Magazin CRASHED ist zwar bekanntlich vom Markt verschwunden, aber trotzdem gibt es noch eine letzte Ausgabe. Dave hat die fertiggestellten Seiten der nicht veröffentlichten Ausgabe eingescannt und an alle die es haben wollten verschickt. Wir werden versuchen so viel dieser unveröffentlichten Artikel wie möglich für die SUC-Session zu übersetzen.

BRITMEET 3
In Grossbritannien findet in unregelmässigen Abständen ein Treffen der Fans von sogenannten Retro-Computern, also in der Regel Spectrum, C-64, Amstrad CPC und Atari statt. Wir haben leider zu spät von dem letzten Event am 24. Juni erfahren, aber wir werden noch versuchen Informationen auch über zukünftige Treffen zu bekommen.

Computerschweine?
Wie mir letztens in einem Bericht ins Auge fiel, werden in den USA sogenannte Sinclair-Schweine gezüchtet. Sinclair-Schweine wurden genetisch so manipuliert, dass ihre Haut und eventuell auch ihr Herz einmal auf Menschen übertragen werden können. Das in die Nase exakt die Stecker eines Spectrum-Netzteils passen, wird von inoffizieller Seite bestritten.

101 Dinge die man mit einem C-64 tun kann

Interessant, was man im Internet findet. Noch sind es keine 101 Vorschläge, aber es können ja noch mehr auch von eurer Seite kommen.

1: Türstopper
2: Brennstoff für ein Freudenfeuer
3: Club
4: Nägel durchschlagen für dieses spitze Clubgefühl
5: An die Wand hinter der Tür nageln, damit der Türgriff nicht die Tapete beschädigt
6: Therapie für Computerfreaks. Schliesse den Freak in einen leeren Raum nur mit einem C-64 ein.
7: Als Anschauungsbeispiel dafür nutzen, wie man einen Basic-Interpreter nicht programmiert.
8: Einschmelzen und die Masse zu einem falschen Kuhfladen formen.
10: Lebst Du auf einem Hügel? Hat Dein Auto eine schlechte Handbremse? Du weißt, wie es weitergeht...
11: Bau Dir eine Verkleidung aus C-64 Gehäusen und Du kannst beim Fasching als Alien aus Dr. Who auftreten.
12: Kleiner Schlitten
13: Fußstütze
14: Sehr großer Briefbeschwerer

Wer mehr weiß, kann sich gerne melden. Das ganze wurde übersetzt aus einer Diskussion bei comp.sys.sinclair .
Dort gab es im übrigen noch eine andere interessante Diskussion. Und zwar hatte ich bekanntgegeben.
Spectrum-Treffen in Wittenberg...

Den Witzbolden fiel dazu folgendes ein.
A) Ich könnte meinen Spectrum nie allein nach Deutschland schicken. Es wäre zwar nett, wenn sich die Speccies mal treffen könnten, aber doch nicht von Schottland bis aufs Festland...
B) Ich habe mal meinem Spectrum auf so ein Treffen geschickt und wie kam er zurück? Schwanger!!!
C) Wenn ein C-64 rauskommt, würde ich mir Gedanken machen.
B) Wieso, den kann man doch bei E-bay versteigern...
...
Über das eigentliche Treffen hat dafür niemand mehr geredet, es ging dann nur noch um Computer-Züchtungen. Aber auch lustig.

Te

Die Plus D - Ecke Teil 8

Hallo Plus D Freunde,
heute habe ich für Euch eine weitere Übersetzung. Hierbei handelt es sich ebenfalls um einen Bericht von Miles Kinloch:

Plus D Pitfalls - or DOS do's and don'ts!

Das Original könnt Ihr z.B. im SPC Clubheft 9.1996 lesen. Wenn ich mich recht erinnere, ist dieser Bericht auch in der SUC-SESSION und in AlchNews (AN16?) erschienen. Bin da aber nicht sicher. Ach, wählt Euch doch gefälligst selber durch Daten- und Aktenberge!
Die Übersetzung stammt wieder von Heinz Schober aus Dresden. Mir bleibt die Sklaventätigkeit für Euch alles ins Reine zu tippen. Nun aber los:

Plus D Fallgruben - oder: DOS vermag einiges, aber nicht alles!

Bei der ziemlich großen Menge von Reparaturprogrammen für das Plus D und den verschiedenen Richtlinien, die in Verbindung G+DOS und BETADOS zu beachten sind, war ich der Meinung, daß hierzu einige Klarstellungen notwendig sind und entschied mich diesen Artikel zu schreiben. Für BETADOS Nutzer ist es ein sehr wichiger Gesichtspunkt, da dieses DOS das gesamte +D RAM, ohne Platz übrig zu lassen, belegt. Daher sind SQUASH und SNAPOUT die einzigen Nutzerprogramme, die mit ihm gemeinsam benutzt werden können (neben den Fehlerbeseitigungprogrammen). Diese

beiden sind so erstellt, dass sie einige Programmteile ohne Schaden anzurichten überschreiben. (Beide, SQUASH und SNAPOUT, können beide zusammen eingebracht werden, wenn man SNAPOUT als letztes einlädt.) Die Situation mit G+DOS2a ist etwas anders; mit der unmodifizierten Standardversion sind noch ca. 2 kByte +D RAM übrig, die für irgendwelche Zwecke genutzt werden können. Wenige von den Zusatz- oder „Fehler-Flick-Programmen" benutzen die ganzen 2 kByte; solche wie „SNAPSHOT/TASTE 0" Interrupt-Fehlerbeseitiger, OPEN-3-OUT, ATTR +D usf. haben nur wenige Dutzend Bytes. Die Schwierigkeiten beginnen dann, wenn man gleichzeitig mehrere solcher Programme einbringen will. Welche Programmkombinationen sind verträglich? Welche Programme vertragen sich nicht?

Das Problem ist natürlich dadurch entstanden, dass die Programme von verschiedenen Personen zu verschiedenen Zeiten geschrieben wurden und so keine ordentliche Verträglichkeitsorganisation da ist. Wenn jemand daran interessiert ist: Ich habe von allen mir bekannten +D Utilitys und Patches eine Kompatibilätsliste zusammengestellt aus der zu ersehen ist, welche Kombinationen möglich sind und welche nicht. Ich habe einige dieser Patches für ein Zusammenwirken angepasst. Es ist sehr wichtig, dass sie in ihrer Originalform vorhanden sind, da sich die Liste nur auf diese Versionen bezieht. Wenn jemand eine Kopie von ihr haben möchte, soll er mir schreiben über den SUC oder an meine persönliche Adresse. (Zur Kenntnis: Ich kann keine Hilfe zu UNIDOS geben, da ich das nicht selbst habe.) Aber wenn man einfache und sichere Verhältnisse haben will, halte man die Regel ein, nur ein DOS Zusatzprogramm einzuladen. Bevor man Programme zusammen installiert, sollte man, um nicht fehl zu gehen, vorher re-booten. Der andere Punkt den ich ansprechen möchte, betrifft die DOS Struktur und Fehlerbeseitigung. Man muss vorher prüfen, ob das vorhandene G+DOS2a CONFIG-Programm die Version 2.3 vom Febr. 1989 ist. Es scheint, dass bei einigen Nutzern noch eine vorangegangene Version vorhanden ist, die einige Fehler enthält, die später in Version 2.3 richtiggestellt wurden. Es muss auch geprüft werden, ob die letzte Version meiner DOS-Fehlerberichtigungsprogramme vorliegt wie in meiner +D Collection Diskette. (Sie ist in den kompetenten Stellen als PD erhältlich.) Das führt insbesondere für Beta-Dos-Nutzer zu einem anderen wichtigen Punkt: Wenn man hier vorwärts kommen will, sollte man bei der Ausgangsposition G+DOS 2a und den Beta-Dos-Maker nehmen. Man sollte keinesfalls ein gefixtes (gepatchtes) DOS nehmen und das in ein neues einbringen wollen. Das geht nicht. Nun noch etwas zur Herstellung des Beta-Dos Systemfiles. Obwohl das in der Anleitung nicht erwähnt wird, ist es äusserst wichtig, wenn das Beta-Dos-Maker Programm durchgeführt und dazu aufgefordert wird, eine Diskette mit normalen G+DOS System einzulegen, dass das G+DOS 2a File vollkommen unverändert ist. Auf keinen Fall darf es irgendwelche Patches usf., einschliesslich der G+DOS-FIX-Verbesserungen enthalten. Es hat exakt das zu sein, wie es mit dem CONFIG-Programm hergestellt wurde. Die „DOS-Fehlerberichtiger" einschliesslich SNAPFIX sind mit den meisten DOS Patches und Nutzerprogrammen verträglich, weil sie einige unwichtige CODES überschreiben statt die übrigen 2 kByte am Ende des RAM zu benutzen. Die einzige Ausnahme ist THINGI, das ebenfalls diesen wenig bekannten Bereich redunanter CODES benutzt; diese bringe man daher immer nur in ein unverändertes G+DOS ein. Nun noch eine Warnung für BETA-DOS-User: Da gibt es viele Programme, die, obwohl sie sicher sind, wenn die DOS-Fehler beseitigt sind, lästige Effekte verursachen können, wenn sie mit einem „unfixed" BETA-DOS betrieben werden. Man überzeuge sich deshalb vorher, ob das DOS fehlerfrei gemacht wurde ehe man folgende Programme anwendet: DISC-KIT, +D converted TASWORD 128 (und +2), HACKERS WORKBENCH, PROFILE, +D converted ARTSTUDIO, BETTERBYTES SOFTWARE. Es gibt hierzu wohl noch einige aufzuzählen, diese sind jedoch die mir bekannten Programme.

Schliesslich beklagen sich manche +D Benutzer, dass manchmal ein Sektor schon beschrieben wird, bevor das Laufwerk die volle Arbeitsgeschwindigkeit erreicht hat, so dass dieser Sektor fehlerhaft ist. Daraus schliesse ich, dass wohl zwei DOS-Funktionen hierbei beteiligt sind: OPENTYPE-Files schreiben und SAVE@. (LOAD@ ist auch dazu geneigt, aber mit weniger ernsten Effekten, weil hier kein Schreiben auf die Diskette erfolgt). BETA-DOS behebt das Problem durch ein eher beginnendes Drehen der Diskette vor SAVE@ (und glücklicherweise beim Schreiben in ein RND eröffnetes File). Da dachte ich, als ich meine DOS Fehlerbeseitigungen schrieb, dass ich ein ähnliche Routine im G+DOS mache, um das Problem dort ebenfalls zu lösen (ich ordnete sie auch LOAD@ zu). Jedoch während für einige Nutzer das ein grosses Problem ist, haben andere keine solche Erfahrung gemacht, sowie ich selber. Wenn meine Laufwerke stillstanden, drehen sie sich vorher IMMER etwa eine Sekunde bevor sie den nächsten Schreib-/Lesevorgang machen - MIT oder OHNE Spezial-Routine von der man glaubt, dass sie notwendig sein soll! Ich bin kein Experte für Laufwerks-Hardware, aber ich kann mir denken, dass da Unterschiede bei den verschiedenen Typen da sind. Die Software mit der sie arbeiten sollen, scheint da nur einen Teil-Einfluss zu haben. Wenn hierzu jemand mehr Licht in diese Angelegenheit bringen könnte, wäre ich sehr daran interessiert, was es für Ursachen gibt. Es mag sein, dass in Steuerprogrammen von einigen Anwendern die Laufwerk-Dreh-Routinen die LOAD@ und SAVE@ Routinen verzögern indem sie eine länger als normale Pause machen. Wenn jemand der Meinung ist, dass dies der Fall ist, und er diesen Vorteil nicht haben will, der gebe ein:

```
10 LOAD d1"+SYS 2a" CODE 8192
20 POKE @4060,1797
30 POKE @4091,1797
```

40 SAVE d1"+SYS 2a"CODE 8192,6656
Starte das mit dem fehlerbefreiten DOS; hierdurch werden die Aufrufe für die Drehroutinen entfernt. (Zeile 20 bezieht sich auf LOAD@ und Zeile 30 auf SAVE@)
Aber es erhebt sich die unvermeidliche Frage, was tun, wenn man von beiden Problemen geplagt wird? Ich nehme an, man hat herausgefunden, dass die LOAD@ und SAVE@ Routinen verlangsamt sind. Aber zum anderen hat man ohne den Patch das üble Symptom. Wenn das letztere schwerwiegender ist sollte man die Routine beischalten, aber ein möglicher Kompromiss würde sein, dass man den Laufwerk-Dreh-Patch für SAVE@ beibehält und den für LOAD@ nicht. Wenn man das will, lässt man obiges Programm ohne Zeile 30 laufen.

*** ENDE der Übersetzung ***

Nun noch ein paar Zeilen von Heinz Schober zu seiner (dieser) Übersetzung:
Ich hoffe, dass ich trotz einige sprachtextlicher Eigenheiten den richtigen Sinn wiedergeben konnte. Miles Kinloch konnte auch dem deutschen Text, wie er im letzten Absatz seines Artikels sagte, nicht gut folgen. (Anmerkung von Guido: Den Rest des übersetzten Textes aus dem oben genannten SPC-Clubheft den Heinz hier anspricht habe ich bereits im Teil 7 der +D Ecke gebracht. Es passte vom Thema her dort besser hin. Miles reagierte dort auf eine +D Ecke von mir. Ihr erinnert Euch?!) Schliesslich mussten ja die „Sprachemulatoren" Schottisch/Englisch, Englisch/Deutsch, Deutsch/Sächsisch und vice versa zwischengeschaltet werden. Kurz gesagt, wer noch eine Korrektur als notwendig erachtet, soll das bitte mitteilen.
Anmerkung von Guido: Ja, Heinz wie recht Du hast. Es ist wirklich nicht einfach solche Texte zu übersetzen. Das eigentliche englisch geht ja noch, aber Computer- und ZX Spectrum Fachbegriffe „einzudeutschen" und passend in den Text einzuformulieren mündet teilweise in sprachliche Verunstaltungen ersten Grades. Teilweise ist es besser man lässt die englischen Ausdrücke wie sie sind, was aber auch nicht immer einfach ist, weil es dann nicht richtig in den Gesamt-Text einzubringen ist. Dann entstehen dann halt solche Wortungetüme wie „gefixed", „gesaved" und „Fehler-Flickprogramme". Man merkt, dass im Computerbereich die englische Sprache dominierend (kann man das so ausdrücken ?) ist. Ich persönlich habe damit aber kein Problem.
Ich denke gerade darüber nach, wie Miles am grübeln ist für den Fall, dass er diesen Bericht liest bzw. versucht zu lesen. Ich denke lieber nicht weiter darüber nach ...
Wie immer kann ich nicht für die Richtigkeit der Übersetzung geradestehen. Das gleiche gilt für die von Miles getroffenen Aussagen. Dafür ist der behandelte Stoff einfach zu speziell und auch zu komplex. Wegen der oben genannten Übersetzungsproblematik ist es sicher eine gute Idee, wenn Ihr Euch beim Lesen den Original Text von Miles dazu holt.

Guido Schell, Auf dem Stocke 37, 32584 Löhne, Telefon 05732 8769
END OF FILE

Noch eine letzte Anmerkung, diesmal der Redaktion:
Guido hat angekündigt, die +D-Ecke nicht fortzuführen, weil es sowieso niemand interessiert. Da oben stehen Guidos Adresse und Telefonnummer. Es liegt an euch, speziell ihr +D-User, dafür zu sorgen, das er es sich anders überlegt. Viel Glück.

Hardware-Ecke

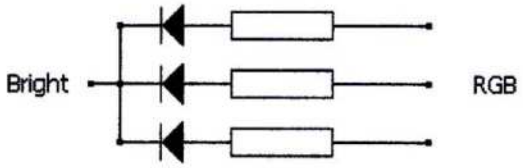
Bright-Signal

Nachdem ich meinen +3 und meinen grauen +2 untersucht habe, fand ich heraus, was dem 128K fehlt, da ja eigentlich alle Modelle ein Bright-Signal auf der Platine haben. Es sind nur 3 Dioden (1N4148) und 3 Widerstände (150 Ohm).

Verbinde die 3 Dioden mit der Kathode an den Bright-Ausgang (Pin 3 der RGB-DIN-Buchse) und die Anode je an einen 150 ohm Widerstand und danach an die drei RGB-Signale. Schon hat man das Bright Signal

http://namco.terrashare.com/other/128rgb.zip

Diese Information sandte uns NAMCO!

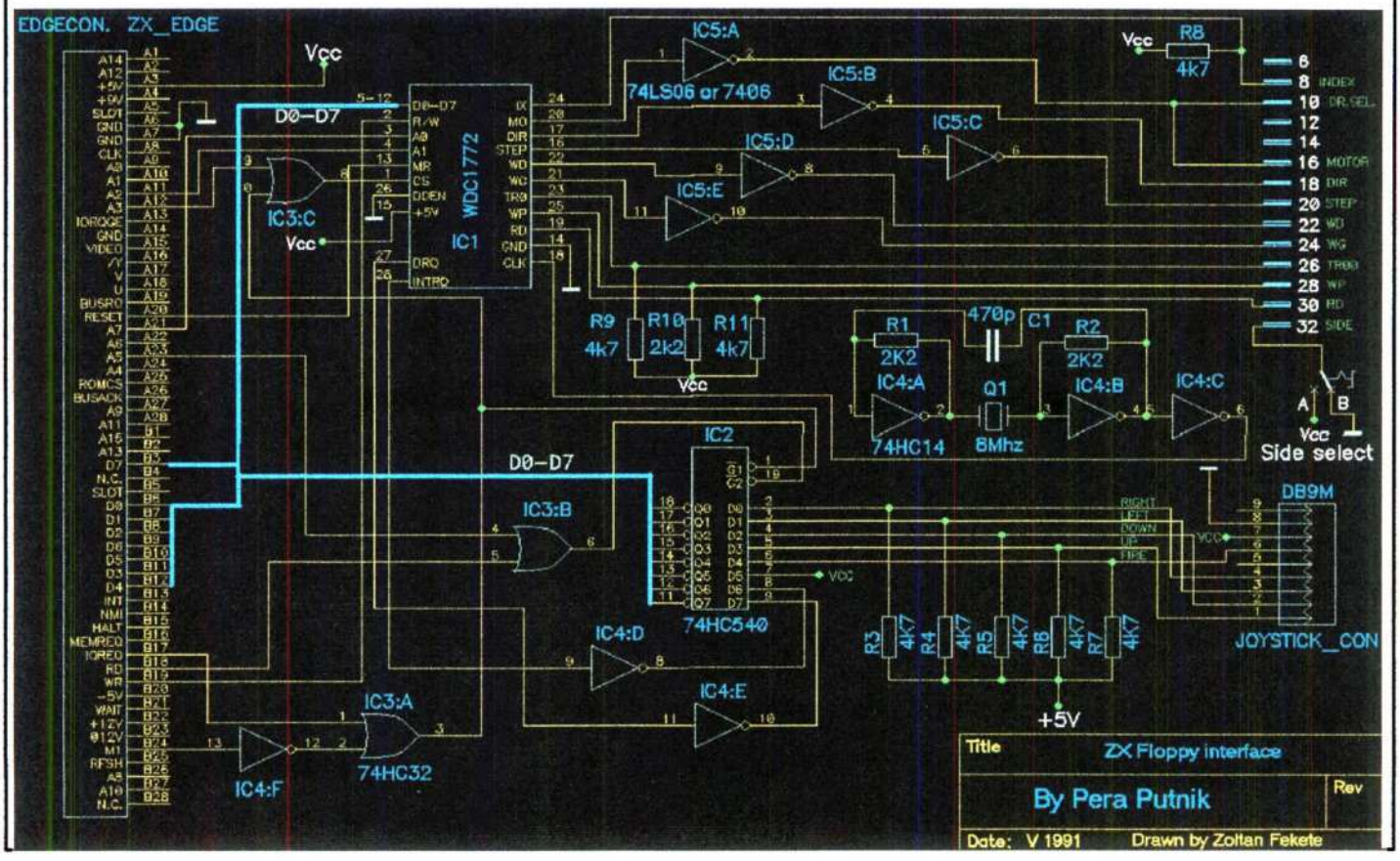


All diodes 1N4148

All resistors 150 Ohm

Disk-Interface

Nochmal Hallo,
ich habe mich ein wenig mit dem Spectrum beschäftig. Auch habe ich diverse Seiten im Internet gefunden. Mich beschäftigt immernoch das Thema Diskketteninterface. Im Net habe ich eine Schaltung gefunden, die recht einfachaussieht. Der Nachbau dürfte nicht allzu schwierig sein. Selbst auf einer Lochrasterplatte müßte es machbar sein. Nur ist in der Quelle überhaupt nichts zur Kompatibilität oder zur Handhabung gesagt. Ich schicke Dir einfach mal die Schaltung als *.gif im Anhang mit. Vielleicht kennt ja einer in Eurem Club diese Schaltung und kann dazu was sagen, oder hat vielleicht jemand diese Schaltung nachgebaut? Ist es sogar das D+ oder das MB02? Das was ich als besonders kritisch sehe, ist das Risiko den Spectrum in die ewigen Jagdgründe zu schießen. Ich stelle die Schaltung einfach mal zur Diskussion. Ich hoffe Ihr habt auch einige Hardwarespezialisten in Eurem Team. Für heute soll es erstmal genug sein
Gruß aus Stendal von —>HARRY<—



INTERVIEW MIT ZUHEIR URWANI

Beflügelt durch die lobenden Worte von Lothar Ebelshäuser in der Oldie-Ecke im letzten Heft, haben wir den Programmierer ausfindig gemacht und ihm einen Fragebogen geschickt. Hier seine Antworten:

Hallo Spectrum-User-Club,

Vielen Dank, daß Ihr Euch noch an mich erinnert und noch immer dem Spectrum die Treue haltet. Gerne beantworte ich die gestellten Fragen.

1. Wie kamen Sie zum Spectrum?

Es war mein erster Computer, den mir meine Eltern zum Geburtstag geschenkt haben. Es war seinerzeit (1982) das non-plus-ultra. Wir haben zu der Zeit bereits in der Schule Informatik-Unterricht bekommen, daher mein Interesse an Computern.

2. Wie lange waren Sie aktiv?

Mit dem Spektrum ca. 4-5 Jahre, danach kam ein C64 später ein Amiga. Erst letztes Jahr habe ich mir einen PC gekauft.

3. Haben Sie noch einen Spectrum?

Nein, mein alter Spectrum war defekt.

4. Wieviele Programme haben Sie geschrieben?

Ca. 10, die ich an Zeitschriften weitergegeben habe. Für mich habe ich noch weitere kleine Programme geschrieben.

5. Was war Ihrer Meinung nach Ihr bestes Programm?

Ein Action-Spiel namens „Zone M"

6. Ihre Programme wurden unseres Wissens nur in verschiedenen Computerezeitschriften abgedruckt. Gab es auch Versuche der Zusammenarbeit mit einem Softwarehaus?

Zu Spectrum-Zeiten noch nicht. Erst später zu C64-Zeiten.

6a) Warum nicht?

Ich war noch sehr jung seinerzeit.

7. Verfolgen Sie noch die Spectrum-Szene, z.B. im Internet?

Leider nicht.

8. Kennen Sie Spectrum-Emulatoren, benutzen Sie welche?

Kenne ich nicht, würde mich aber über einen Tip Eurerseits freuen.

9. Was machen Sie heute?

Ich bin Diplom-Informatiker und arbeite in der EDV eines mittelständigen Unternehmens.

10. Welche Erinnerungen haben Sie an den Spectrum?

Nur Gute. Meist habe ich mit Freunden zusammen gesessen und nächtelang programmiert.

11. Möchten Sie den Spectrum-Usern in unserem Club noch etwas sagen?

Ich bewundere Euer Festhalten an den Spectrum und das Engagement bis zum heutigen Tag.

Vielen Dank nochmal und nennt mir bitte eure Internet-Adresse, wo man mal in alten Spectrum-Erinnerungen surfen kann.

mit freundlichen Gruessen

Zuheir Urwani
Dortmund

Oldie-Ecke

Hallo Oldie Freunde !

Dieses Mal geht es um ein Spiel, bei dem mir das Erscheinungsdatum nicht bekannt ist. Es stammt aus der Konami – Serie.Imagine – The Name of the Game.Das Spiel heißt ganz einfach : "Mikie".

Mikie ist ein kleiner Junge, der in seiner Schulklasse sitzt. Und wie so viele Jungen im pubertären Alter, möchte auch Mikie seiner angebeteten Mitschülerin einen Liebesbrief in der Klasse zustecken. Natürlich gibt es da auch noch die Klassenlehrerin, der das nicht gefällt.Kennen wir ja wohl noch aus der eigenen Schulzeit.Aber Mikie ist ein Schlitzohr, und versucht trotzdem, seinen Liebesbrief abzugeben.
Leider nimmt seine Freundin immer einen anderen Platz in der Klasse ein, so daß er ihr immer hinterlaufen muß.Aber dank der blinkenden Herzen, weiß er immer sofort,wo sie sitzt.Schafft er es, den Liebesbrief zu übergeben, erhält der Spieler Punkte. Man braucht wohl nicht zu erwähnen, daß man sich nicht von der Lehrerin erwischen lassen darf.

Das Spiel wartet mit einer ganzen Menge hübscher Überraschungen auf. Aber das soll an dieser Stelle nicht verraten werden. Gespielt werden kann mit Keyboard, Kempston Joystick, Cursor Joystick und mit Interface 2. Die Titelmusik stammt von den Beatles "A Hard Days Night" und ist für den Spectrum ganz gut umgesetzt worden. Die Grafik ist relativ einfach, im Gegensatz zu manch anderem Spectrum-Spiel, aber dennoch ganz witzig gemacht. Für Joystick Enthusiasten ist das Spiel jedenfalls ideal.
Wer es nicht besitzt und gerne haben möchte (gegen Unkostenerstattung)
wende sich bitte wie immer an mich.
Lothar Ebelshäuser, 51069 Köln, Berg.-Gladbacher Str.796A Tel.:0221/6807085 oder per E-Mail an :
l.u.m.ebelshaeuser@t-online.de

WELCOME TO THE NEW CENTURY:

S P E C T R U M A N I A 2 0 0 0

25.11.2000, Einlaß ab 10.00 Uhr, Open End

Nachdem das Treffen in Gladbach (Köln) ja dieses Jahr entfallen mußte, haben sich schon einige um die Spectrumania gesorgt. Aber keine Angst, wenn auch spät so wird doch dieses Traditionstreffen wieder stattfinden.

Der späte Termin hat natürlich seine Gründe, zum einen haben wir einen Monat gewählt, in dem nicht schon andere Treffen stattfinden, so daß es keine Überschneidungen gibt und die User die Möglichkeit haben, ohne große Mühe mehrere Spectrum-Treffen in einem Jahr zu besuchen. Zum anderen haben wir im Hotel Residence in Sindelfingen tolle Räumlichkeiten zur Verfügung, aber eben nur zu freien Terminen die die Hotelleitung vorgibt. Immerhin, das sei wirklich gesagt, wir bekommen die Räume gratis!!! Ein dreifaches Hurra auf die Leitung des Hotels IResidenceI.

Auch dieses Jahr planen wir keine Demo-Competitions oder ähnliches. Wettbewerbe wird es aber trotzdem geben in denen es um Wissen rund um den Spectrum gehen wird. Natürlich könnten auch ganz spontan Spielewettbewerbe entstehen wenn Mirko zum Wettballern mit der Lightgun aufruft, oder Roland mal wieder ein Fußballspiel zocken will. Aber das war es noch nicht: Fred plant noch etwas besonderes, von dem ich nichts verraten soll. Eine Überraschung ist jedenfalls noch geplant.

Wir versuchen auch dieses Jahr ohne Eintritt über die Runden zu kommen, da wir aber ja einige Extras planen, könnte ein kleiner Unkostenbeitrag entstehen. Vorsichtshalber also mal mit einem kleinen Betrag von etwa 5,00 DM rechnen, aber wie gesagt, wir versuchen es zu verhindern. Wer ein Zimmer im Hotel buchen will, sollte das über uns tun, wir erhalten Vorzugspreise. Organisator ist Fred unter 0711/7456857.

Dies sind die Events:

24.11.2000 VORABEND-CHECK-IN
Anreise der Besucher, die im Hotel übernachten wollen, oder in der Nähe eine Übernachtungs-Möglichkeit haben oder aber für die, die einfach vorbeischauen wollen. Aufbau der Spectrum-Anlagen möglich, danach wählen wir eine Abendgestaltung.

25.11.2000 Ab 10.00 Uhr SPECTRUMANIA
Mit Wettbewerben, Flohmarktständen und viel Small-Talk

Hier nun die Wegbeschreibung:
Sindelfingen mag vielen bekannt sein von den Mercedes-Benz-Werken dort. Es liegt nahe an Stuttgart und ist leicht zu erreichen.

Mit dem Auto

Auf der Autobahn Richtung Stuttgart (A8). Am Autobahnkreuz Stuttgart-Vaihingen wechseln auf die A81 Richtung Singen. Die erste Ausfahrt raus nach Sindelfingen und dann immer geradeaus. Man befindet sich auf der Neckarstraße, die nach der Kreuzung Bahnhofstraße in die Hans-Martin-Schleyer-Straße übergeht. Dieser folgen und die sechste Seitenstraße nach rechts abbiegen. Auf der Bachstraße nur wenige Meter fahren und dann wiederum rechts in die Calwer Straße. Bereits nach wenigen Metern kommt die Hoteleinfahrt mit Tiefgarage, die wir benutzen dürfen. Das Treffen findet in den Tagungsräumen statt, an der Rezeption wird einem sicherlich Auskunft erteilt.

Mit öffentlichen Verkehrsmitteln

Von Stuttgart-Hauptbahnhof mit der S1 bis zur Haltestelle Goldberg-Böblingen. Dann mit den Stadtbussen Linie 771, 702 oder 705 jeweils bis Zentraler Omnibusbahnhof (ZOB). Vom Bahnhof aus geht's zu Fuß nach links bis zur Ecke Gartenstraße (erkennbar an Apotheke und Post). Die Gartenstraße geht dann über in die Calwer Straße, in der das Hotel steht.

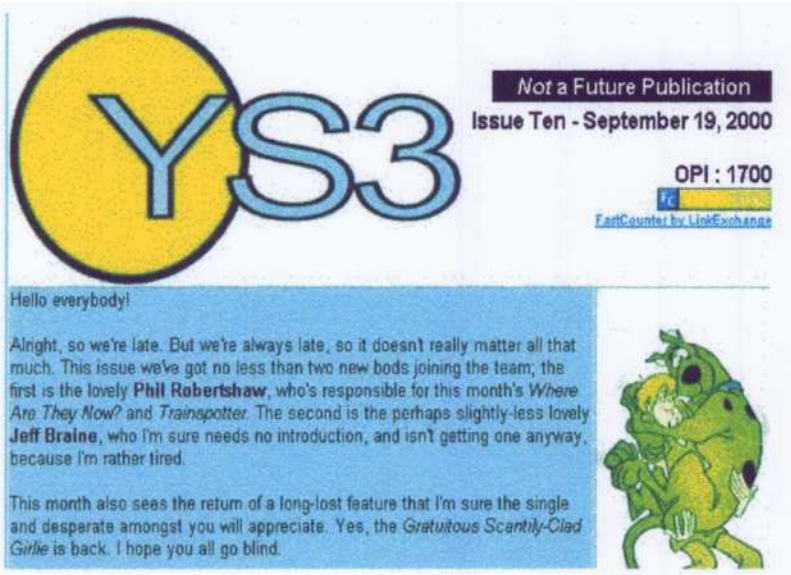
Die Räume sind im Untergeschoß untergebracht, daher haben wir dort keinen Handy-Empfang. Aber bisher hat noch jeder seinen Weg trotzdem gefunden. Bei Problemen kann man auch im Hotel anrufen: Tel. 07031/9330. Natürlich kann jeder seinen Spectrum mitbringen, Platz und Steckdosen sind genügend vorhanden. An Mehrfachsteckdosen sollte trotzdem gedacht werden, man weiß ja nie.

Wir wünschen Euch eine schöne Anreise. Ein tolles Treffen garantieren wir.

Thomas + Fred

Stars im Internet

Nach etwas Pause lohnt es sich wieder, über neue Sterne im Internet-Himmel zu berichten. Zur Zeit habe ich eine neue Lieblings-Homepage: YS3
http://www.ys3.co.uk/index.html
Die Homepage-Macher verstehen sich etwas als die Nachfolger des legendären Spectrum-Magazines YOUR SINCLAIR und obwohl sie da nicht die einzigen sind, machen sie das gut.



Das ganze sieht sehr professionell aus mit einigen beliebten Rubriken aus Your Sinclair. Sehr interessiert hat mich z.B. die Rubrik "Tzers", so etwas wie unsere News in Kürze.
Neben einigen "echten" Informationen wie Spieletests und Tips, Interviews etc. gibt es auch interessantes in sogenannten Fun-Rubriken. Da werden Detektiv-Geschichten (Spectrum bezogen) erzählt oder in der aktuellen Ausgabe wird nachgeforscht, was Bub und Bob, bekannt aus Bubble Bobble, heutzutage so treiben.
Die Seite wird alle paar Monate komplett aktualisiert. Wen man sich in einen Verteiler eintragen lässt, wird man darüber auch informiert. Ich kann es jedem absolut uneingeschränkt empfehlen.

Auch PD-Power hat eine Webseite:
http://www.uaag.i12.com/html/sinclair.html
Bei der UAAG handelt es sich um einen Club, bei dem man automatisch Mitglied wird wenn man Leser eines der Magazine des Clubs ist (gibt es für CPC, Amiga, Spectrum ...). Auf dieser Homepage werden die Spectrum (Sinclair) Aktivitäten beschrieben. Im wesentlichen wird das Magazin PD-Power und die Programmbibliothek beschrieben, aber auch eine Hilfe-E-Mail-Adresse angeboten bei technischen Problemen.
Ansonsten ist die Seite recht arm an Grafik, Links und allem was man gerne im Internet findet. Vorbeischauen lohnt sich nur, wenn man mehr über PD-Power oder den UAAG wissen will.

Für Game-Freaks lohnt sich diese Seite: Speccy Wood
http://www.fortunecity.com/skyscraper/quantum/455/index.htm
Die Seite ist ganz den fantastischen Spielen gewidmet, die all die Jahre für den Speccy erschienen sind. Es gibt hunderte von Spielen zum Download, Emulatoren, Pokes und Hilfe-Sektionen. In einer Sektion wurden 128k Spiele nicht einfach dem Namen nach aufgelistet, sondern man kann jeweils den Titel Screen dazu sehen. Außerdem gibt es auch Klassiker wie Manic Miner oder Sabre Wulf in einer extra Rubrik. Den Abschluss macht ein Rückblick zur Sinclair-Geschichte. Alles in allem ein gelungener Web-Auftritt vor allem für Spiele-Fans.

Wie mittlerweile jedes Magazin hat auch Desert Island Disks eine eigene Homepage:
http://home.worldonline.dk/~frankie/index.html
Desert Island Disks ist ein englischsprachiges Magazin, das aber aus Dänemark kommt. Daher auch die dänische Webadresse. Auf der Homepage wird das Magazin und das Konzept vorgestellt. Man bekommt Informationen über den Inhalt des Magazins und wie man es bestellt (übrigens auch sehr zu empfehlen).
Per Brief aber auch per e-mail kann jeder auch an dem Highscore-Wettbewerb des Magazins teilnehmen. Hier sucht man sich einfach aus einer Liste ein Spiel raus und versucht den angegebenen Highscore zu schlagen. Es gibt keine Preise, außer das man gelistet auf der Homepage erscheint. Dennoch scheinen sich schon einige Gamefreaks eingetragen zu haben. Aber es gibt auch noch mehr ständig wechselnde Wettbewerbe bei denen man sein Wissen abfragen kann.
Die Webseite ist vor allem für Spielefreaks wegen der Wettbewerbe interessant, ansonsten empfiehlt es sich eher, das Magazin zu lesen.

Das wars also mal wieder von hier. Wie immer möchte ich nochmals dazu aufrufen uns die Adressen eurer Homepage zu nennen (sofern es was mit Spectrum zu tun hat) oder uns interessante Tips zu geben. Behaltet euer Wissen nicht für euch, andere surfen auch gerne.

SURFEN MIT DEM BROTKASTEN

Maurice Randall entwickelt für den Commodore 64 Homecomputer einen Internet-Browser. Der seit Jahren nicht mehr gefertige C64 kam 1983 auf den Markt und hatte 64 KByte Speicher, eine Unmenge für damalige Heimcomputer. Die erste Version übernahm die etwas rundliche Gehäuseform des Vorgängers VC-20 und wurde deshalb auch als „Brotkasten" bezeichnet. Die später erschienene zweite Version erhielt ein flaches Gehäuse im typische 80er-Design. Es gab noch weitere Bauformen, wie etwa eine tragbare Variante (Bild) mit eingebauten Farbbildschirm.[1]

Zum Kultgerät wurde der C64 vor allem wegen seines Grafikchips, der es ermöglichte, trotz des relativ schwachen Prozessors ansprechende Spiele zu programmieren. Für Programmierer und Bastler waren vor allem das eingebaute Basic sowie eine umfassende Steuerschnittstelle interessant. Der Hersteller Commodore konnte den anfänglichen Erfolg des Nachfolgers Amiga nicht nutzen und mußte 1994 Konkurs anmelden.[2]

Der nun entstehende Browser „The Wave" enthält neben dem eigentlichen Browser noch die grundlegenden Netzwerkroutinen sowie einen Telnet-Client. Eine Erweiterung zur Bearbeitung von Mails ist geplant. Der Browser versteht die wichtigsten HTML-Tags zur Anzeige von Text und hat vergangene Woche die erste Homepage aus dem Internet angezeigt, berichtet[3] der Entwickler.

Zum Betrieb ist die grafische Oberfläche Wheels[4] notwendig, eine Erweiterung der Oberfläche Geos, die bereits vor über zehn Jahren entstand. Allerdings benötigt diese – und somit auch der Browser – die Beschleunigerkarte SuperCPU[5] und mindestens 1MByte RAM.

SuperCPU stattet den C64 mit einem 20-MHz-Prozessor und bis zu 16 MByte RAM aus. Creative Micro Design[6] bietet neben SuperCPU noch weitere Erweiterungen für den C64 an. So finden sich neben einer RAM-Disk auch eine 4-GByte-Platte und ein 3,5"-Floppy-Laufwerk im Angebot. Letzteres bietet 1,6 MByte Speicherplatz und liest auch PC-formatierte Disketten.
Wer jetzt bereits nach seinem alten C64 suchen will, sollte vorher noch mal über die erforderlichen Investitionen nachdenken: SuperCPU kostet mindestens 199 US-Dollar, die Geos-Erweiterung Wheels 36 US-Dollar. Über den Preis des Browsers ist noch nichts bekannt. (hes[7]/c't)

URL dieses Artikels:
http://www.heise.de/newsticker/data/hes-22.06.00-000/

Copyright 2000 by Verlag Heinz Heise
Eingesendet von Frank Meurer

OPUS-DISK-IMAGES AUF PC

Helge Keller hat bei den Leserbriefen angesprochen, das er gerne ein Programm hätte um seine Opus-Disks auf PC zu übertragen. Ich konnte so ein Programm finden und ihm schicken. Er hat es sich angeschaut und braucht jetzt noch Hilfe versierter Programmierer. Hier seine Reaktion:

"Ich habe mich eben gerade mal kurz mit deinen Programmen beschäftigt. Erst mal vielen Dank dafür. Leider liest das Programm nur die Standard 180k-Disketten, welche ja wohl fast niemand mehr benutzt. Da der C-Sourcecode beiliegt, ist es für jemanden, der C programmieren kann (ich leider nicht), nicht sonderlich schwer, das Grundgerüst auf zweiseitige Disks mit 720k zu erweitern. Falls du hier jemanden kennst, trete ich gerne mit ihm in Verbindung. Wenn dann ein brauchbares Programm dabei rauskommt, kann ich sicher mal wieder einen Artikel für das Magazin schreiben.
Bis bald mal wieder,

Helge Kontakt: Helge Keller, Brauerstr. 7, 76137 Karlsruhe e-mail: helge_keller@yahoo.de

ZX-PARTY 2000 FULL RESULTS:

Hier die Resultate der ZX-Party in Polen:

Demo competition:

1. Popierdolone Demo / Hellboj&Factor6	84 pts
2. Zabhmo / Plonba Inc	67 pts
4. Power of Love / Denis Of Cassiopeia	56 pts
3. Sputnik / naTrent&Habib of Sputnik	53 pts

Intro Competition:

1. Quattro Formaggio: Gasman/Raww Arse	82 pts
2. Dig-It: Baze/3SC	70 pts
3. SS ZX Party Intro: ZeroTeam	38 pts
4. Octopussy: ZeroTeam	36 pts
5. K22: Icabod/Raww Arse	25 pts
6. Knedlo Wepro Memorial: Hellboj/H-PRG	18 pts
7. Fuckers: WoMo Team	15 pts

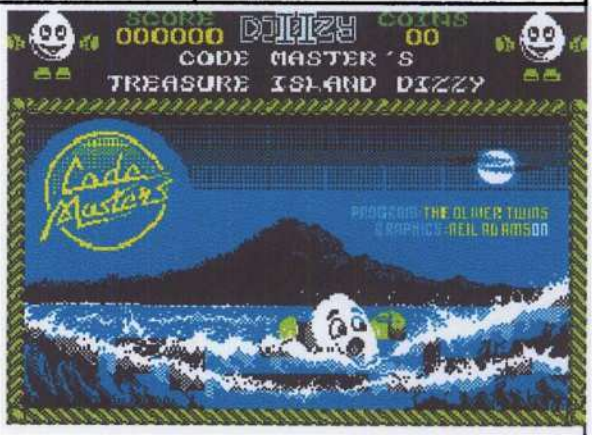
Music Competition:

1. Vodka (Yerzmyey/H-PRG)	59 pts
2. Reinvent (Gasman/RA)	58 pts
3. U are Adult (TDM/K3L)	55 pts
4. Moon Patrol (Factor6/K3L)	42 pts
5. Tune (La/RA)	38 pts
6. Coralgol (Xagon/PHT)	29 pts
7. Second Life (Arcadiy Gobuzov)	10 pts
8. Desire (Arcadiy Gobuzov)	3 pts

Graphic Competition:

1. Grass (Hannah/CRAZYTRONIC)	67 pts
2. TV (Yerzmyey/H-PRG)	54 pts
3. Grun (Hannah/CRAZYTRONIC)	42 pts
4. Argh! (Relict/PHT)	39 pts
5. Sputnik (Habib/SPT)	27 pts
6. Exin (Exin)	22 pts
7. Nat (Natrent/SPT)	17 pts
8. Nie bÛdzie jutra (Dj Cube/TGTE)	13 pts

Tips + Tricks



Spielelösung "Treasure Island Dizzy"

Hallo Spielefreaks!!
Wie der harte Kern von euch sicherlich schon vermutet, haben wir uns wieder ein Spiel vorgenommen um ein weiteres Programm unseren Lösungen hinzuzufügen. Heute allerdings haben wir den gewohnten Pfad der Textadventures verlassen und uns ein Graphikadventure vorgenommen. Die Rede ist von Dizzy 2 auch bekannt als Treasure Island Dizzy.
Dieses Programm aus dem Hause Codemasters ist wie viele graphisch hervorragend umgesetzt worden. Codemasters ist ja bekannt für seine exzellenten Umsetzungen von Cartoon-Klassikern wie die Spiele der Dizzy- und Seymourreihe. Wie haben uns in den Kopf gesetzt, alle Spiele dieser Art zu lösen und die Lösung dann im Clubinfo zu veröffentlichen. Laßt euch also überraschen, was in nächster Zeit noch so alles auf euch zukommen wird. Doch wir wollen hier nicht lange darüber berichten was die Zukunft bringen mag, wenden wir uns wieder der Gegenwart zu und kommen wir nun endlich zu Treasure Island Dizzy. Wie auch bereits das erste Spiel dieser Reihe, das wir vor einiger Zeit bereits im Info vorgestellt haben, ist auch beim zweiten Teil wieder alles recht interessant und zum Teil recht knifflig ausgefallen. Die Grafiken sind wieder sehr detailreich (sie stammen aus der Hand von Neil Adamson) und die Rätsel die es zu knacken gibt sind nicht gerade einfach. Aber probieren geht über studieren wie es so schön heißt und daran wollen wir uns auch halten. Das Design und die Programmierung stammt wieder von den „Oliver Twins" und David Whittaker hat, wie so oft, Musik und Sound-FX beigesteuert. Beste Voraussetzungen also für ein gelungenes Programm.

Kommen wir nun kurz zu der Hintergrundgeschichte, die hinter dem Programm steht und schnell erzählt ist. Unsere Spielfigur, das „Power-Ei" Dizzy vom Stamm der Yolkfolks hat Lust auf eine Schiffsreise und als es diese unternimmt, wird das Schiff überfallen und versenkt (es besteht hier unseres Wissens kein direkter Zusammenhang mit dem Film Titanic) und unseren Helden verschlägt es auf eine einsame Insel. Nun haben es Eier bekanntlich nicht gern, wenn sie von Ihresgleichen getrennt sind und so sinnt Dizzy nach Flucht. Das ist leichter gesagt als getan, denn Eier können nicht schwimmen (ihr könnt das ja mal mit eurem Frühstücksei testen) und da Eier „Luftatmer" sind, scheint nur ein Weg von der Insel herunter zu führen - mit einem Gefährt. Aber sowas muß man ja erst mal haben. Und an dieser Stelle kommen nun wir als Spieler auf die Bildfläche. Unsere Aufgabe ist es, Dizzy von der Insel herunter zu helfen und ihm die Heimreise zu seinem Yolkfolk zu ermöglichen. Nebenbei sei noch erwähnt, daß man noch 30 (in Worten: dreißig) Goldmünzen sammeln muß, die man am Ende braucht um das Spiel erfolgreich zu beenden. Doch dazu an gegebener Stelle mehr. Unser Held ist nicht sehr empfindlich, was sein Äußeres betrifft, doch ist etwas Vorsicht durchaus angeraten, denn wir müßen das Spiel mit einem einzigen Leben durchstehen (wie im richtigen Leben), was allerdings mit etwas gutem Willen und Geschick durchaus zu bewerkstelligen ist. Bekanntermaßen gibt es zu diesem Programm ja auch einen Cheat, der es einem ermöglicht, sich schnell durch alle Screens zu bewegen. Für alle, die ihn nicht kennen sollten, hier kurz die Erklärung. Im Startscreen die Tasten A, O, P, und Enter gemeinsam drücken bis das Spiel startet und Dizzy mit den Armen wackelt. Dann haben einige Tasten besondere Auswirkungen. Drückt man „C", so verschwindet Dizzy und man kann jetzt mit den Tasten „Z" und „X" nach links und rechts durch die Screens scrollen, mit „K" und „M" nach oben und unten. Drückt man danach Space erscheint unser Held wieder auf der Bildfläche und man kann an dieser Stelle weiterspielen. Allerdings ist es oft mit einigen Risiken verbunden, denn Dizzy materialisiert oft an unpassenden Stellen und das kann auch dazu führen, daß wir unser Leben verlieren und alle bisherige Arbeit umsonst gemacht haben. Wer jedoch eine Herausforderung im Programm sieht, wird diesen Cheat sowieso nicht anwenden, denn er nimmt unseres Erachtens dem Spiel den Reiz der Herausforderung. Aber das muß ja wohl jeder für sich entscheiden. Natürlich gibt es zu diesem Programm auch keine allein seeligmachende Lösung, denn man kann das Spiel ja auf mehreren Wegen gewinnen. Man muß nur alle Rätsel lösen und alle 30 Coins einsammeln. Die Reihenfolge ist in der Regel egal, einige Dinge sind jedoch vom Ablauf her zwingend notwendig um die logische Reihenfolge zu gewährleisten.
Im beiligenden Plan, mit dem sich Hubert wieder einmal viel Mühe gemacht hat, sind die Fundstellen der „offensichtlichen" Goldmünzen mit einem „C" gekennzeichnet. Das sind also die Münzen, die man direkt sieht ohne daß man etwas getan oder etwas weggenommen haben muß. Alle anderen Münzen sind hinter Gegenständen verborgen und können der nachfolgenden Liste entnommen werden, die wir für euch zusammen gestellt haben. Darin seht ihr, wo sich welcher Gegenstand befindet, ob dahinter eine Münze verborgen ist umd was man mit dem Gegenstand machen muß. Hat er weiter keinen Nutzen, so ist dies in der Liste mit „kein" gekennzeichnet. Nun aber zu den Details, damit ihr euch an das Spiel ranmachen könnt:

Gegenstand:	Wirkung:
Coins (C)	sammeln für Zwillingsbruder
Protected species (1)	=> coin kein
Empty solid chest (2)	zum Überwinden der Klippen
Clump of mushrooms (15)	=> coin kein
Misty glass window (4)	=> coin kein
Wooden safety rail 24)	=> coin kein
Bit of tree trunk (25)	=> coin keine
Rubber snorkle (7)	zum Tauchen
Small video camera (10)	zum Ladenbesitzer bringen
Sharp glass sword (11)	zum Grabstein rechts bringen
Tube of toothpaste (3)	?????
Infa red detonator (12)	Zur Mine bringen
Sinclair abuser mag (5)	Zur Unterwasserpflanze bringen
Salt water spade (13)	Zur Unterwasserpflanze bringen
Imitation skull (14)	=> coin kein
Big red heavy rock (18)	=> coin kein
Microwave oven (23)	zum Ladenbesitzer bringen
Sticks of Dinamite (22)	zur Mine bringen
Bag of gold coins (6)	zum Ladenbesitzer bringen
Empty old bucket (19)	zum Ladenbesitzer bringen
Dehydrated boat (026)	ans Wasser zum Steg bringen
Outboard motor (27)	ans Wasser zum Steg bringen
Gallon of petrol (28)	ans Wasser zum Steg bringen
Ignition Key (29)	zum Boot bringen
Large golden key (20)	für Faß im Boden der Grotte
Cursed treasure (21)	zum Ladenbesitzer bringen
Hebel (8)	um im Wald weiter nach oben zu kommen
Old holy bible (17)	um den Schatz zu bekommen
Woodcutters axe (16)	um Holzbrücke zu zerhacken
Absenkbarer Weg (9)	um weiter nach oben zu kommen

Soweit unsere Liste der Gegenstände und was man damit machen soll. Nachfolgend beschreiben wir euch nun einen möglichen Weg, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Wie gesagt, es ist ein Weg, ihr könnt natürlich auch anders vorgehen, solange ihr ein paar Grundregeln (siehe Liste oben) einhaltet. Doch begeben wir uns ins Abenteuer.....

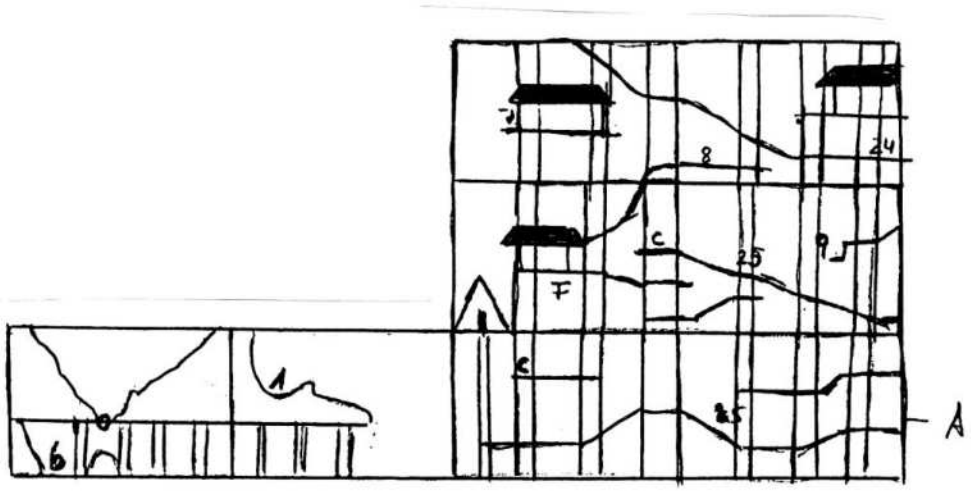
Nach dem Start stehen wir am Ufer und sehen rechts von uns eine Münze im Wasser, die wir aber erst mal ignorieren und uns nach links zu den Pflanzen begeben. Hinter einer davon ist eine Münze versteckt, die wir gleich mal mitnehmen. Dann geht es weiter nach links und wir kommen an ein Steilufer, das wir nicht erklimmen können. Zum Glück ist hier aber eine Kiste die wir benutzen können um nach oben zu kommen. Wir arbeiten uns weiter nach links vor, bis wir zu einem Blockhaus kommen, das im Schilf steht. Auf dem Weg dorthin werden alle sichtbaren und auch die eventuell unsichtbaren Münzen eingesammelt. Bei der Hütte machen wir uns erst mal unter dem Weg auf die Reise nach links und nehmen die restlichen beiden Münzen auf, die es hier gibt. Da es nicht weiter nach links geht, laufen wir zurück bis zur Hütte und springen nun auf den Weg. An der Hütte ist ein Fenster hinter dem sich eine Münze versteckt. Die wird auch gleich eingesackt und das Fenster ebenso wie die anderen Gegenstände, hinter denen sich Münzen verbergen möglichst sofort wieder abgelegt. Dann weiter nach links bis es im Wald nach oben geht. Dort folgen wir den Bäumen nach oben und nehmen die beiden Münzen mit, die es hier zu finden gibt. Dann wieder runter und weiter nach links über den oberen Weg. Die Münzen hinter dem Geländer und am Baumstamm nicht vergessen. Weiter geht es bis ganz nach links und im letzten Screen des Waldes arbeiten wir uns nach oben durch. Vorsicht immer mit Wegen über denen ein Gitterkäfig aufgehängt ist. Wenn ihr darunter durchlauft fällt der Käfig herab und das Spiel ist aus. Allerdings kann man in einem solchen Bereich durch einen Sprung in die entsprechende Richtung das Fallen des Käfigs verhindern. Also immer Augen auf, sonst ist unser Abenteuer schneller zu Ende als wir glauben. Daß auf unserem Weg liegende Münzen immer sofort eingesammelt werden ist ja wohl klar, und braucht nicht mehr näher erklärt zu werden. Ihr seht ja im Plan wo die Münzen versteckt sind. Aber weiter gehts nach oben bis zum zweiten Baumhaus. Vorher haben wir nach dem ersten Baumhaus noch einen kleinen

Gemeinheit, den Weg auf den Bäumen nicht erreichen könnten. Beim letzten Baumhaus hier oben links liegt eine Taucherbrille die wir mitnehmen. Wo wir gerade schon hier sind springen wir von hier oben gleich mal nach links aus dem Bildschirm und wenn wir alles richtig gemacht haben, landen wir bei einem Felsvorsprung so, daß wir an die versteckte Münze unter der Pflanze rankommen. Wenn es nicht geklappt hat nochmal hoch und erneut versuchen. Ansonsten laufen wir jetzt auf dem unteren Weg zwischen den Bäumen zurück nach rechts und kommen kurz darauf zum Sinclair Abuser Mag. Wir nehmen es mit und springen sodann nach rechts um dem Käfig zu entgehen. So laufen wir wieder zurück bis zum Strand und vergewissern uns, daß wir die Taucherbrille und die Zeitung dabei haben. Jetzt können wir ins Wasser und uns nach unten vorarbeiten. Vorsicht vor dem Fisch und den Quallen. Wir kommen bis zu einem gesunkenen Wrack, das vermutlich dem Piraten gehört hat, der auf der Insel beerdigt ist. Wir springen am Wrack nach oben und sammeln die Münze ein. Dann nach rechts und den Spaten mitnehmen. Wir haben nun drei Gegenstände und können nicht mehr tragen. Deshalb kehren wir an den Strand zurück und legen alle Gegenstände ab. Nun ist es wichtig, die drei nachfolgend aufgeführten Dinge in der beschriebenen Reihenfolge mitzunehmen: Abuser Mag, Spaten, Taucherbrille. Dann wieder ins Wasser, am Wrack vorbei nach rechts bis zu der pulsierenden Unterwasserpflanze. Dort legen wir das Mag ab und sogleich beginnt unser Punktestand zu steigen. Dann noch den Spaten deponiert und aus dem Boden steigen Luftblasen empor, auf denen wir reiten können. Jetzt ist es aber noch nicht so weit und wir kehren an den Strand zurück. Wir legen die Taucherbille ab und kehren in den Wald zurück. Wir klettern nach oben zu den anderen Baumhäusern und holen dort das Glass sword, die Video camera und den Infa red detonator. Letzteren bringen wir gleich nach links in den Stollen und legen ihn bei dem ersten Steinbrocken ab. Mit der Camera um dem Schwert kehren wir an den Strand zurück und schnappen uns die Taucherbrille. Jetzt wieder nach unten bis zur Pflanze mit den Luftblasen und wir lassen uns nach oben treiben (auf den oft recht starken Fischverkehr sollten wir achten). Dann nach rechts raus (Achtung kleiner Fischschwarm) und weiter bis zum Grabstein. Dort stellen wir uns rechts davon auf und legen das Schwert ab. Der Boden gibt nach und wir können nach unten. Jetzt ist es aber noch nicht so weit und wir legen etwas weiter rechts erst mal die Camera und die Taucherbrille ab. Wir arbeiten uns weiter nach rechts vor und kommen nach einigen Screens an einen Steg. Dort liegt ein Schlüssel, den wir mitnehmen. Dann zurück zur Taucherbrille und diese aufnehmen. So bewaffnet lassen wir uns unter den Grabstein fallen und landen in einer größeren Pfütze. Nur gut daß wir die Brille dabei haben, denn das Wasser ist stellenweise zu tief für uns. Wir machen uns nach rechts auf den Weg und gelangen schließlich zu einem Screen in dem wir ein Faß sehen, das im Boden eingelassen ist. Wir legen den mitgebrachten Schlüssel ab und gelangen so nach unten. Hier findet sich unter anderen ein Microwellenofen, den wir mitnehmen und uns dann wieder auf den Rückweg machen. Nach dem Screen mit dem „Fußbad" gehen wir vorsichtig nach links und landen nach einer magischen Wand aus Wasser direkt im Meer. Hier liegen Sticks of dinamite, die wir mitnehmen. Der einzige Weg von hier ist über den Ausgang links. Wie ihr vielleicht bemerkt habt, ist direkt unter uns eine Krabbe, mit der wir keinesfalls in Kontakt kommen dürfen. Desweiteren gibt es hier noch einen patrolierenden Fisch, der uns das Rauskommen auch nicht gerade erleichtert. Doch es gibt einen Trick. Wir stellen uns oben so weit als möglich auf den Felsvorsprung und warten ab, bis der Fisch den Screen nach links vollständig verlassen hat. Dann springen wir nach links und wenn wir richtig gestanden sind kommen wir unbeschadet an der Krabbe vorbei. Nun keine Zeit verlieren und nach links raus. Erstaunlicherweise ist der Fisch verschwunden und wir befinden uns wieder in vertrauter Umgebung. Wir gehen weiter nach links und arbeiten uns bis zum Strand durch. Dort legen wir Taucherbrille und Microwellenherd erst mal ab und gehen mit dem Dynamit bis ganz nach links in den Bergwerksstollen. Der aufmerksame Beobachter hat hier bereits vor langer Zeit einen Gegenstand bemerkt, der hinter einer Felswand scheinbar unerreichbar liegt. Wir legen das Dynamit ab und gehen zurück zum bereits vorhin hier deponierten Infa red detonator und siehe da, das Dynamit explodiert und der Weg ist frei. Wir holen uns das Säckchen mit den Goldmünzen und rasen wieder zurück an den Strand. Jetzt nehmen wie die vorher hier abgelegte Taucherbrille und die Microwelle wieder auf und kehren an das andere Ufer der Insel, dort wo wir vorher die Camera plaziert haben zurück. Münzen und Microwelle legen wir erst mal ab und greifen uns dafür die alte Bibel und die hier herumliegende Axt. So bewaffnet geht es wieder zurück an das bereits bekannte Ufer und von dort gehen wir bis zur Hängebrücke. Wer aufmerksam beobachtet hat weiß, daß die Brücke in der Mitte eine vertiefte Stelle hat. Hier benutzen wir die mitgebrachte Axt und schlagen einen breiten Keil heraus, so daß wir nach unten können. Wir sollten jedoch dabei beachten, daß wir nicht sofort ins Wasser fallen, was sich durch einen Sprung vom fallenden Brückenteil nach links oder rechts bewerkstelligen läßt. Aber Vorsicht, die Fackeln sind tödlich. Wenn alles geklappt hat, so sollten wir darauf achten, daß wir zuerst die Bibel und dann die Taucherbrille aufnehmen. Der oberste Platz in unserer Inventoryliste oben am Bildschirm muß frei sein, denn wir werden sogleich sehen warum. So vorbereitet springen wir ins Wasser und erkunden die Unterwassergrotten. Neben Münzen findet sich hier auch ein verwunschener Schatz (der des Piraten) den wir aufnehmen. Im Screen ganz links können wir nach oben die Grotten wieder verlassen und kommen unmittelbar am Grab des Piraten wieder an die Oberfläche. Zum Glück haben wir die Bibel bei uns, denn sonst würde uns ein Blitzstrahl töten. Solange wir den Schatz bei uns haben, dürfen wir diesen Screen nie ohne Bibel betreten. Wir kehren wieder (wie oft eigentlich noch?) an den Strand zurück, legen die Bibel ab und achten darauf, daß wir die Taucherbrille und den Schatz wieder so aufgenommen haben, daß Platz für einen weiteren Gegenstand ist. Wir tauchen nun wieder nach unten und nehmen den Totenkopf unter dem Wrack mit. dahinter verbirgt sich bekannterweise

eine Münze, die wir vorsichtig aufnehmen. Danach geht es wieder nach rechts ans Ufer und dort werfen wir Taucherbrille und Totenkopf weg. Wir greifen uns den Schatz, die Münzen und die Camera und laufen bis zu dem Typen vor dem Laden. Scheint der Besitzer zu sein und wir händigen im nacheinander die mitgebrachten Gegenstände aus. Dafür erhalten wir von ihm ein Boot, einen Außenbordmotor und ein Faß Treibstoff. Damit geht es nach rechts an den Steg und alles wird abgelegt. Nun zurück zum Microwellenofen und auch diesen noch zum Ladenbesitzer gebracht. Wir bekommen einen Zündschlüssel ohne den das Boot nicht fährt. Nun springen wir dem Typen noch schnell aufs Dach und bringen ihm den Eimer, den er schon lange sucht - bringt auch ein paar Punkte. Noch eine Anmerkung zum Ladenbesitzer. Es ist völlig egal in welcher Reihenfolge man ihm die 4 benötigten Gegenstände (Schatz, Münzen, Microwelle und Camera) bringt, aber nur mit diesen Gegenständen bekommt man die nötige Ausrüstung um die Insel verlassen zu können. Wenn man bisher alles richtig gemacht hat und alle im Plan bzw. in der Liste aufgeführten Münzen eingesammelt hat, sollten wie jetzt 29 Münzen besitzen. An dieser Stelle ist im Programm natürlich eine kleine „Schweinerei" versteckt, denn wir haben lange gesucht, bis wir die 30ste Münze entdeckt haben. Wer denkt denn, daß die nicht auf der Insel zu finden ist. Naja, ihr habt es ja jetzt dank unseres Planes einfacher gehabt. Nun gehen wir an den Steg und benutzen den Zündschlüssel und sogleich setzt sich das Boot in Bewegung. Jetzt blos nicht mehr nervös werden und versehentlich ins Wasser springen. Das Boot fährt immer hin- und her. Wenn es ganz rechts ist einfach aus dem Bild laufen und man befindet sich im letzten und entscheidenden Screen. Dort springen wir vom Boot auf den Steg und finden dort ein Schild vor, das wir lesen. Wir werden beglückwünscht, alle Rätsel gelöst zu haben und uns wird mitgeteit, daß wir unsere Freiheit zurückerhalten sollen. Nun noch schnell die letzte Münze eingesammelt und zum Zwillingsbruder des Ladenbesitzers gegangen. Dieser zeigt sich sehr beeindruckt von unserer Leistung und freut sich über die dreißig Münzen. Er entläßt uns mit dem Hinweis, daß wir uns jetzt am Rande der Fantasy World befinden. Doch das ist eine andere Geschichte.

Soviel von uns zu diesem doch recht anspruchsvollen Programm. Mal sehen was wir nächstes mal für euch haben. Laßt euch überraschen. Bis dann und wann.....

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen



WHAT'S OUT THERE?

CLUBS=
REPAIRS=
HARDWARE=
PAPERZINES=
PD-SERVICES=
DISC/TAPEZINES=
SOFTWARE-SHOPS=
SOFTWARE-PRODUCERS=™

Kai Uffenkamp, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Germany
Sintech, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Germany
Spectrum-Profi-Club, Im Tannenforst 10, 51069 Köln, Germany
Spectrum-User-Club, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Germany
Adventure Probe, 52 Burford Rd, Liverpool, L16 6AQ, Great Britain
Alchemist PD, 126 Hayward Road, Redfield, Bristol, BS5 9QA, Great Britain™
Alchnews, 283 Twist Lane, Leigh, Lancashire, WN7 4EH, Great Britain
Capri Marketing Ltd, Computer Cavern, 9 Dean Street, Marlow, Bucks, SL7 3AA, Great Britain
Chic-Computer-Club, P.O. Box 121, Gerrards Cross, Bucks, SL9 9JP, Great Britain
Chilsoft, 61 Sandfield Farm, Brownhills, West Mids, WS8 6LW, Great Britain
City Computer Services, Units 4,5,6, Adderley Estate, 197 Adderley Road, Saltley, Birmingham, B8, Great Britain
Dreamworld, 10 Mehurst Cres, Gravesend, Kent, DA12 4HL, Great Britain™
EUREKA, 294 Old Chester Road, Birkenhead, Merseyside, L42 3XD, Great Britain™
Express Software, Richard Coles, 7 Manor Drive, Merriot, Somerset, TA16 5NT, Great Britain™
Flexibase Software, 20 The Parklands, Droitwich, Worcs, WR9 7DG, Great Britain™(SAM/Spectrum)
Format Publications, 34 Bourton Rd, Gloucester, GL4 0LE, Great Britain
FSF Adventures, 40 Harvey Gdns, Charlton, London, SE7 8AJ, Great Britain™
Grafix Wizards, J.Cauldwell, 5 Helmsley Drive, Eastwood, Ntts, NG16 2RS, Great Britain™
8-Bit Alliance, 43 Gwydir Street, Toxteth, Liverpool, Merseyside, L8 3TJ, Great Britain
HS Computer Services, Unit 2, The Orchard, Warton, Preston Lancs, PR4 1BE, Great Britain
Ivysoft, 17 Parkside, Ivybridge, Devon, PL21 0HU, Great Britain™
J.R.C. Camera Repairs, 2 Forge Cottage, The Street, Ewelme, Oxon, OX10 6HQ, Great Britain
Kobrasoft, Pleasant View, Hulme Lane, Longton, Stoke, ST3 5BH, Great Britain™(Spectrum/SAM)
Microspec Software, 22 Bond Street, Innerleithen, Peebleshire, Scotland, EH44 6HW, Great Britain™
Motivation, 16 Montgomery Avenue, Beith, Ayrshire, KA15 1EL, Great Britain™
Omnidale Supplies, 8e Rowan Court,Friargate, Derby, DE1 1BU, Great Britain
Penpal UK, Karen Moore, 348 Quinton, Lower Falinge, Rochdale Lancs, OL12 6RE, Great Britain
Prism PD, c/o M. Sherwood, 13 Rodney Close, Bilton, Nr Rugby, CV22 7HJ, Great Britain™(SAM/Spectrum)
Revelation, PO Box 114, Exeter, Devon, EX4 1YY, Great Britain™(SAM/Spectrum)
SD Software, 70 Rainhall Rd, Barnoldwick, Lancs, BB8 6AB, Great Britain™
Trading Post, Victoria Rd, Shifnal, Shrobshire, TF11 8AF, Great Britain
WAVE, 1 Buccleuch St, Barrow-in-Furness, Cumbria, LA14 1SR, Great Britain
W.N. Richardson & Co, 6 Ravensmead, Chalfont St. Peter, Buckinghamshire, SL9 0ND, Great Britain™
WTS Electronics Ltd, Studio Master House, Chaul End Lane, Luton, Beds, LU4 8EZ, Great Britain
Zenobi, 26 Scotland Tops, Cutgate, Rochdale, Lancs, OL12 7NX, Great Britain™
Austrian Spectrum Club, Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien, Österreich
Sinclair Geb.groep Groningen,C.Ballintjin,B.Boermalaan 7, NL-9765 AP Paterswolde,Netherlands
Westsoft, A. Hoekman, de Hennepe 351, NL 4003 BD Tiel, Netherlands
Desert Island Disks, Michael Bruhn, Petersborg 23, DK-6200 Aabenraa, Denmark
8Bit Company, Martin Blazek, Lucni 4570, 760 05 Zlin, Czech Republik
8Bit Company Publishing, Tomas Modroczki, Prazska 2532, CZ-438 01 Zatec, Czech Republic
Kompakt Servis, K nadrazi 253, CZ-696 66 Sudomerice nad Mor., Czech Republik
X-Magazin, Jaroslav Smetak, CZ-756 27 Mala Bystrice 113, Czech Republik
ZX Magazin, Matej Kryndler, Lotysska 8, Praha 6, 160 00, Czech Republic
ZX Club Budapest, Istvan Ordog, Vezer ut 143, H-1148 Budapest, Hungary